游戏城寨

天下玩友是一家

定价 9.80元

LeveL 47

【游戏点评】
高达无双2 | 纷争 最终幻想
心灵传说 | 幻想水浒传 黄道十二宫
DJMAX 便携版 黑色广场
白骑士物语 古之鼓动

特别企划

2008名人事典

带您重读2008年业界最风光无限的人们和他们的壮举，借此回顾2008年的游戏界。

【城寨茶馆】
《勇者斗恶龙X》对应Wii平台，次世代战争彻底结束？

【Web Show专题】

这一年

没有排名，没有榜单，没有列举
没有盘点，有的只是网友之眼
网友之心，管他一路风暴阻隔
我们携手一同走过

春

levelup.cn
PRESENTS
电脑报电子音像出版社

游戏城寨!Max



许愿

文：六段音速
2009年1月

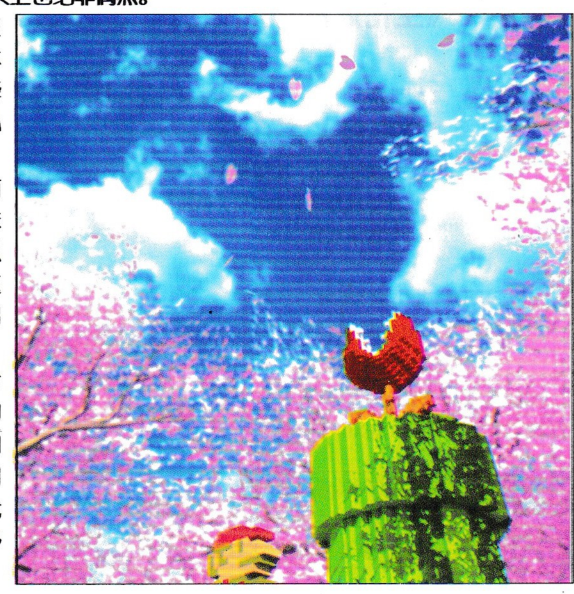
写下这段文字的时候，我刚刚送走了忙到四脚朝天的2008，迎来了可能会继续四脚朝天的2009。又是新的一年，又是新的起点，通常大家都会趁现在给自己未来一年的人生制定一些计划、目标或是许下几个心愿。所以借这期卷首的机会，我也为新一年的游戏产业许下几个小小的愿望。

可以的话，请允许我向游戏发行商们许第下第一个愿望：希望明年的大作不要再扎堆到年底上市。之所以会有这种想法，是因为每到年底，各种游戏总像排山倒海一样压得人没有喘息的机会，该买哪一款或者说该玩哪一款都令人手足无措。但毕竟大家的钞票和时间有限，我想就算是最核心的玩家恐怕也没办法玩遍每一款年底推出的大作。至于像我这样做游戏编辑的，此时通常已经开始憎恨人类对睡眠的依赖性，而到了转年的1、2月份，又开始为没有大作可以推荐的真空期而抓狂。

我完全理解发行商们纷纷选择年底推出他们手中王牌的原因。简单来说，在一个相对冷清且缺少竞争对手的时期推出游戏，玩家们通常会为了该不该买而犹豫不决，但如果换作是市场最火爆竞争最激烈的年底假期前，那么大家只会考虑该买哪款好的问题。

但我们也必须看到这样一个事实：即便是年底的销售旺季，也仅有少数几款游戏能真正卖钱。大家都知道应该期待《战争机器2》和《使命召唤5》，所以每个人都会攒钱去买这两款游戏，而销量TOP 10排行剩下的空间，往往都属于任天堂那些较为休闲向的作品。诚然，《辐射3》或是《神鬼寓言2》首发过后也依然能待在前20名里，可如果这些游戏在一个能让他们看起来更加抢眼的时期上市，我想成绩应该会更好。因此，希望在2009年，游戏发行商们能尝试着改变克守多年的游戏发售原则，给自己的游戏一个相对更容易受到关注的机会，也让玩家们不再因为每到年根荷包见底而无缘那些他们本不该错过的好游戏。

第二个愿望，请让我许给全天下的游戏玩家们：愿我们在新的一年里能更加宽容。很多人或许都已经注意到了，不知从什么时候开始，玩家们的讨论热点逐渐开始从他们所喜欢的渐渐转移到他们讨厌的。一款新游戏公布，下面经常能看到的回复是“不要雷了就好”。当然，玩家们完全有权利批评某款游戏白痴或是讨论某个游戏为什么会雷，而且他们之所以越来越喜欢这样做事实上也绝非偶然。



现如今厂商们花在打广告和吹牛皮上的钱正在以前所未有的速度增长，一款新作推出前总是不遗余力地做出保证，然而当游戏上市之后承诺却瞬间化作泡影，漫长的等待、高昂的售价和巨大的心理反差让玩家们屡屡遭受打击。从这个角度来说，玩家们对游戏的态度变得悲观甚至不满完全是情有可原的。另外一个原因则与互联网这一平台的特殊性有关，我们都知道，网上留言可以匿名，你可以尽情说你想说的或是骂你想骂的，但也正是因为这样，许多人在网上表达的态度可能无法完全反映出他们在现实生活中对待游戏的真实感情。

必须承认，游戏产业尚处在其发展的初级阶段。如果你希望并相信着，有一天能看到更丰富的游戏类型，更具创造性和想象力的表现形式，更加完善、精彩的虚拟社区平台，那么从现在起让我们学会宽容，学会从每一款游戏中寻找亮点。因为我们就是站在游戏业最前沿的人，我们盼望听到更多为精彩的鼓掌，而不是对失败的漫骂。

目录

WWW.LEVELUP.CN

COVER STAFF LV47
封面：游戏城寨2009 封面画：李珍珠
封面设计：于航 目录设计：翟中阳

游戏城寨
www.levelup.cn

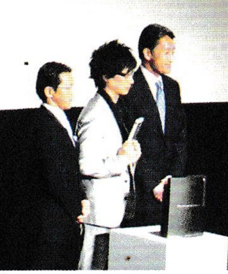
策划：levelup.cn 制作：《游戏城寨》编辑组
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 邮编：730010

主　　编：Hikaru
责任编辑：白夜
出版单位：电脑报电子音像出版社
对外合作：（023）63658933
读者服务：（0931）4863066
印　　刷：深圳佳好印务有限公司
发　　行：（0931）4863066
开　　本：16开 185毫米×260毫米
版　　次：2009年1月第一版
印　　次：2009年1月第一次印刷
印　　张：7
印　　数：0001-3500册
字　　数：150千字
出版日期：2009年1月
定　　价：9.80元
书　　号：ISBN 978-7-89476-107-1

游戏城寨！Max
游戏城寨电子月刊

PAGE





游戏生活部分

对《游戏城寨》的看法、建议和批评，请发送到：

chengzhaidb@163.com

我们期待着听到大家的意见。

业界大事记

文编 六段音速

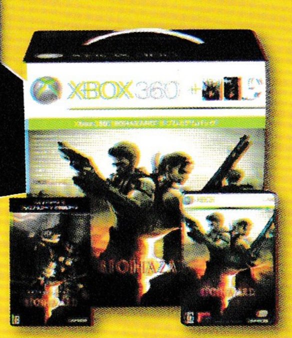
本月热点 TOP NEWS OF THE MONTH

硬件 HARDWARE

准备好掏钱！PS3、X360四款同捆套装接踵而至

能够拿来跟主机同捆贩卖的游戏一年也没有几款（相对来说），其中能真正调动购机积极性的通常就被称为大作。而2009年初，一下子就涌出了3款这样的大作：Capcom的《生化危机5》、世嘉的《如龙3》和Square Enix的《星之海洋4》。现在，这三款游戏各自的同捆或限定版套装终于陆续公开。

首先来看微软新近公布的《星之海洋4》和《生化危机5》游戏同捆套装。预定于2月19日发售的《星之海洋4》Arcade版X360套装，除了主机和游戏外（包括一张Arcade游戏合集），还附带一块主题面板和一张原声音乐CD，售价24,800日元。3月5日上市的《生化危机5》豪华版X360套装，包含主机（60GB版）、游戏、原声音乐CD、48小时LIVE金会员卡和耳麦，售价34,800日元。尚未购机的玩家不妨考虑趁这个机会游戏主机一起入。





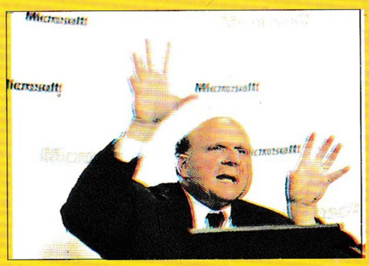




微软的X360套装公布后，索尼也不甘示弱，先后公布了《如龙3》和《生化危机5》两个限定版。预定2月26日发售的“《如龙3》升龙版”套装，搭配80G版龙纹陶瓷白主机，附带白色DualShock 3手柄一支，售价45,980日元，且限量生产一万台。至于《生化危机5》的80GB版PS3，虽然只是机身上多了两个LOGO，并没有什么太抢眼的设计，但总算还是有了些与众不同之处。另外该套装附带了两个手柄方便你双打，售价为48,980日元，所以还是比较划算的。

事件 EVENT

微软开始减员增效 计划裁员15,000人？

面对突如其来的经济危机，微软也准备加入到削减成本的队伍中来。根据来自业内的消息，微软准备裁掉大批员工以节约开支，比例可能将占到公司总人数的17%。

今年一月初就有知情人称微软正在酝酿大规模裁员，多达15,000名的雇员可能将被迫收拾铺盖回家，但近来收益状况良好的互动娱乐部门，即X360业务所在部门似乎有望逃过此劫。

随后，大型财经媒体CNBC的IT业知名记者吉姆·高德曼撰文称，微软的一位官方发言人向他表示，外界传闻的裁员消息有过分夸大之嫌，但同时补充说，“眼下这种不景气形势下没有哪家公司不在乎员工人数，除非是傻子。”

另据《西雅图时报》报道称，微软的IE浏览器运营部门已经于上个月通知180名在职员工2009年起不再续约，这其中包括自主退休和合同到期不再续用两种，但据说这些空缺的职位不会在短期内得到补充，实际上就是相当于裁员。

软件 SOFTWARE

2008年日本最畅销游戏排行榜

2008年日本最畅销游戏排行榜……依旧被任天堂所统治着。而且如果没有Capcom的《怪物猎人P 2nd G》，那么你在排行榜上看到的可能又是NDS和Wii游戏刷屏。

事实上自从2005年以来，任天堂已经连续三年霸占着最畅销游戏排行的冠军宝座，2005年的销量冠军是NDS版的《动物之森》，2006年是NDS的《新超级马里奥兄弟》，2007年则是Wii的《Wii Sports》。

就统计数据来看，《怪物猎人P 2nd G》以251万套的销量毫无争议地成为了2008年的冠军。前三名游戏的销量都在200万套以上，前10名中有9款游戏出自任天堂主机，销量前30名游戏中只有一款PS3游戏，即排在第13位的《潜龙谍影4》。以下是前10名的列表和详细数据（2008年年内销量）：

名次	游戏名	机种	销量（2008年内）
1	怪物猎人 便携版2nd G	PSP	2,507,400
2	口袋妖怪 白金	NDS	2,125,348
3	Wii Fit	Wii	2,024,113
4	马里奥赛车Wii	Wii	1,973,089
5	任天堂明星大乱斗X	Wii	1,808,709
6	旋律天国 金	NDS	1,320,047
7	勇者斗恶龙V	NDS	1,228,014
8	星之卡比 极端超华丽	NDS	724,608
9	动物之森 一起进城去	Wii	709,640
10	Wii Sports	Wii	694,765



《潜龙谍影 TOUCH》登陆iPhone/iPod

之前被Konami和小岛工作室吊足了胃口的《潜龙谍影》FANS们，在2008年的最后一个月终于迎来了他们期待已久的神秘新作。结果？X360支持者们曾经信心百倍的完全版移植说和Wii玩家们看好的革命性体感化都没有成为现实，Konami最后印证了之前外界认为最不可能的一个猜测：苹果。

没错！这款名为《潜龙谍影 TOUCH》的游戏，正如其名所示是专门针对苹果的iPhone和iPod Touch开发的。游戏将采用《潜龙谍影4》的基础世界观和故事背景，利用iPhone/iPod touch的触控屏进行操作（没有触屏的其他型号iPod将无缘这款游戏，抱歉），预定于2009年春季通过App Store提供下载。据悉，游戏发售初期将首先开放八个关卡，之后还将陆续追加更多内容。



▲图为官方公布的演示画面。



《光环3 ODST》锁定09年下半



微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫在公司的国际消费电子展（CES 2009）基调演讲上宣布，Ensemble的《光环战争》将推出试玩版，时间定为2月5日。

另外他还确认，《光环3》的资料片性质作品，《光环3：ODST》将按原计划于2009年下半年上市，但具体时间依然没有确定。

《光环3：ODST》是《光环3》的拓展包，原名《光环3：侦察》。游戏将以士官长以外角色的视角讲述正篇之外的新故事，此外还将收录拥有全新战役以及成就的联机模式，游戏时间在3到5小时左右，将以下载形式发售。



NDS日本累计销量终极统计出炉

2008年10月初NDSi在日本正式上市之前，民意调查显示打算购入NDSi的玩家数量并不如外界预想的那么多。但现在看来情况却并非如此，NDSi推出后依然受到了不亚于其前辈的疯狂追捧，销量也一直在节节攀升。

根据Enterbrain发布的新一轮统计数据，自首发起到2008年12月底，NDSi在日本的销量已经达到了1,062,416台，用了不到两个月的时间突破了100万大关。

除此之外，Enterbrain还公布了NDS生命周期内的累计销量数据，其中初代NDS为6,449,206台，NDSL则达到了17,348,252台。

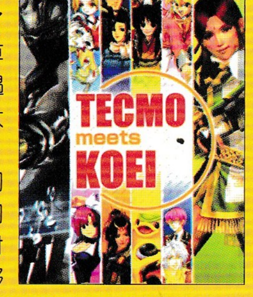


三组数据累加，NDS在日本已经卖出了24,859,874台。虽然还不到人手一台的地步，但这个数字已然足够惊人了。



第二大股东反对Tecmo与光荣合并计划受阻

2008年11月中旬，日本两家游戏发行商Tecmo和光荣公司正式公布了组建光荣TECMO联合株式会社的草案。现在，这一计划出人意料地遭遇了新的阻碍，原因是Tecmo的第二大股东对联合公司的前景举棋不定。



新加坡Effissimo投资基金公司是Tecmo的第二大股东，持有公司17.6%的股份。他们前不久向日本财务省递交了一份声明，表示没有足够的证据显示光荣与Tecmo的合并能够增加股东们的收益。

Effissimo的一位官方发言人表示：“我们没有从公司那里得到足够充分的情报，比如他们用来提高股东收益的计划的可行性论证等，因此目前无法对合并与否做出判断。”

眼下还不清楚Effissimo的这一反应将会对两家公司合并造成多大的影响，不过为了“无双”与“死或生”的联姻，还是希望Tecmo和光荣的合并案能够顺利进行。

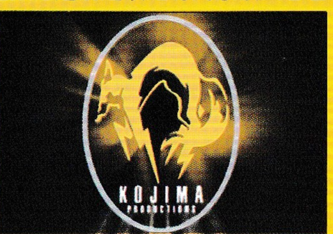
小岛工作室大改革 美、日式两款新作开发中

《潜龙谍影》系列监督小岛秀夫近来透露说，眼下小岛工作室有两款游戏正在开发之中，其中一款将面向欧美市场制作。

小岛监督在接受采访时表示，这两个开发项目由于从一开始就面向完全不同的市场，因此从工序到方法都截然不同，面向西方市场的这款游戏将以更欧美化的风格进行制作，而面向日本本土的作品依然将按照小岛工作室一如既往的传统来开发。

游戏开发风格上的转变涉及到了工作室内部结构的变动，小岛监督确认他的工作室正在进行这样的尝试，目的是为了提高自身竞争力以确保今后不会在与美国和欧洲的游戏开发团队的较量中败下阵来，我猜这跟他之前连续走访几家欧美著名FPS游戏开发商的经历也不无联系。

有关这两款正在开发中的游戏，小岛监督并没有透露太多新消息，另外《潜龙谍影4》的续作问题也依然悬而未决。





在《小小大星球》上玩FPS？



有些人可能已经听说过有关Media Molecule正在研究如何在《小小大星球》上实现类似于主视角射击游戏玩法的传闻。现在看来传闻并不可靠，因为Media Molecule告诉大家，《小小大星球》不仅可以模拟第一人称，而且还能实现第三人称越肩视角的玩法。

最近在接受IGN记者采访时，Media Molecule的Alex Evans回应了有关《小小大星球》模拟FPS玩法的传闻，他甚至还为IGN的记者展示了一个尚未完成的主视角模式和另外一个类似《战争机器》那样的越肩视角模式。

"没有什么是完全不可能的，哪怕是像主视角玩法这种听起来有些疯狂的主意。"Alex Evans对IGN记者说："如果单纯是以关卡的制作方式来考虑，那么类似这样的改动无疑是天翻地覆的。但如果这是用户们的要求，我们就绝对不会忽视。就现阶段来说，我们已经有了足够多的内容能够用来充实这个2.5D的空间，但我们还想再挖掘更多。"

当然，Evans的话并不等于官方确认《小小大星球》日后将会有第一和第三人称视点的玩法推出，但既然是一款以提供灵活多变的选择为宗旨的游戏，我想选择视点应该也不是什么太遥远的事。



硬件 微软已经卖出了2800万台X360

微软雷蒙德总部最近捷报频传。1月6日微软欧洲发表官方声明，热烈庆祝X360在欧洲市场取得胜利。援引GFK Chart Track的统计数据，微软称2008年最后一个月X360在欧洲的销量比2007年同期增长了100%，在英国、法国、意大利、德国和西班牙这几个欧洲主要市场的销量增长速度超过所有其他主机。与此同时，X360在欧洲普及率超过800万台，更重要的是，在累计销量上超越了多年以来的老对手。

此后不久，微软官方又再次发布了X360的全球累计销量数据，宣布X360自首发至今已经实现累计销量2800万台，超过初代Xbox生命周期内的全部销量之和。这一次微软等不及NPD的12月销量统计报告出炉，X360产品部主管Aaron Greenberg提前宣布，X360在2008年最后一个月的商战中表现出色，大胜他们在高清主机领域的另外一家也是惟一一家对手索尼。

除此之外，微软官方还宣布，Xbox Live注册会员数已经突破1700万，其中绝大部分是金会员用户，Greenberg还告诉我们说这些金会员们花在LIVE上的钱累计已达10亿美元……

10亿美元！至少能把当初因为延长保修期扔掉的那些钱赚回来了。



索尼大幅缩减PS3成本 较2007年造价降低35%

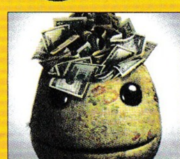
欧阳修的《卖油翁》里有句话叫"我亦无他，唯手熟尔"，告诉我们工作做久了自然而然会变得熟练。这个道理其实对制造业也同样适用，比如主机做的久了，就会变得越来越便宜。

根据权威调研机构iSuppli的统计，以2007年中期时第一代PS3各部件的价格来核算，当时每台PS3的制造成本约为690.23美元，而到了2008年，最新型号PS3的成本只有448.73美元。

结论？以目前PS3 399美元的售价来看索尼依旧亏损，但部件数量的大幅度减少和65nm CELL处理器的投入使得PS3的生产成本比两年前下降了35%。以目前这样的下降速度来看，索尼确实正在向着收支平衡这个当初看起来几乎不可能实现的目标一步步的前进着。



索尼准备砍掉旗下"主要亏损"部门？



经济危机大潮的冲击之下许多企业都面临着前所未有的艰难时期，而对索尼来说，这个时期更是尤为艰难。去年年底索尼刚刚宣布了全球范围内的大裁员计划，现在又有消息说裁员仅仅是开胃菜，接下来甚至会将亏损严重的部门整个砍掉。

英国路透社和美国时代周刊日前均报道说，索尼准备在国际消费电子展2009（CES2009）结束后，对外宣布关闭数家设在日本境内的工厂以及部分亏损严重部门的决定。

索尼旗下亏损严重的部门屈指可数，而目前的赔钱大户电子娱乐部门SCE无疑就是其中之一。虽然很难想象索尼会砍掉PlayStation这样有影响力的品牌，但同样很难想象他们会砍掉电视、电脑或是数码相机业务。



2008年美国人使用率最高的主机是？

许多人可能都对销量统计相当熟悉，比如哪台主机卖的最多或是哪款游戏销量最高之类的，不过对谁的游戏时间最长，可能大部分人就不那么清楚了。

感谢业界统计机构Nielsen，在年初为我们送上了两组有关2008年的有趣数据，不是关于销量或普及率，而是关于游戏时间，结果可以说相当惊人。尽管任天堂的Wii一直是去年全年里最畅销的主机，但游戏时间统计的冠军却并非属于它……

没错，2008年美国人玩的最多的家用机依然是索尼的PS2，其游戏时间的百分比几乎是Wii的三倍，看来超过一亿台的普及率果然不是闹着玩的。

另外，微软的初代Xbox能够上榜也令人感到相当意外，而且其游戏时间居然还领先于PS3。更令人吃惊的是，另外一台NPD早已停止销量计算的主机，任天堂的NGC似乎也还在美国玩家的起居室里拥有一席之地，而且所占游戏时间似乎也不少。

Video Game Console Usage

Rank	Console	Usage Minutes %
1	PlayStation 2	31.7
2	Xbox 360	17.2
3	Wii	13.4
4	Xbox	9.7
5	PlayStation 3	7.3
6	GameCube	4.6
7	Other	16.2

Source: The Nielsen Company
Note: Data from Jan – Oct 2008. Usage Minutes % is the percent of all measured console minutes. 'Other' consists of any other console systems found in the home.

小岛秀夫：一切从零开始做起



小岛秀夫，Konami公司“《潜龙谍影》系列”制作人，最近在接受采访时再谈改革与进取。他表示，为了适应今后日益激烈的国际竞争，他打算一切“从零开始做起”。他也提到了自己的工作室Kojima Productions眼下正经历着大规模的内部重组，这样做的目的，是为了打造一支“足以跟国外开发者和开发商相抗衡的团队。”

小岛监督说道：“关于西方游戏开发者如何渐渐占优的问题，我自己也考虑了很多，着眼全球，我注意到了一些问题……然后我开始渐渐明白，我们制作游戏的方式从很久以前开始就在与国际脱轨，直到现在也是这样。于是我就想，我们得在Kojima Productions里组建一支团队，要让他们能与世界水平并肩前进。”

小岛监督的忧患意识和进取精神无疑令人钦佩，不过我想说的是，其实《潜龙谍影4》的例子证明，他的游戏在欧美比在日本更受欢迎。

Reeves：PS3暂不降价，但索尼没有以次充好



Wii一直都很便宜，X360现在也很便宜，可PS3，自发售起至今始终很贵，这也被普遍认为是它卖不出去的主要原因之一。尽管如此，SCEE总裁David Reeves日前表示索尼暂时不打算降价，所以PS3还得贵上一阵子。

“不，我们现在不打算再调整PS3的售价。”Reeves对英国MCV记者说道：“我们也没有计划要在明年春天降价，绝对没有，不管外面是怎么传的。我们的策略倾向于为主机增加卖点而不是降价。”接着，Reeves又把话题转到了索尼对产品质量的重视上，他说：“索尼一直在为了支持市场成长而坚持不懈地保证产品质量。不停推出次品主机并不能拓宽市场，所以我们一直确保PS3的不良品率在2%到3%左右，以业内标准来看已经相当低了。”

遗憾的是，事实证明起决定性作用的不是主机的质量好坏，而是价格……至少眼下是这样的。

山内一典：我现在没功夫考虑《GT5》



最近一次接受Import Tuner杂志采访时，山内一典再次针对《GT赛车5》发售日的传闻做出了澄清，他说：“说实话，我现在还没有考虑太多有关《GT5》的事情，所以没办法给出准确答案。事实上现在谈论《GT5》的发售日还有些为时过早，因为我们还有很多针对《序章版》的升级项目在计划中。”

太强了！距离《GT4》发售已经过去4年多，山内一典依然觉得公布《GT5》的发售日为时过早！？更强的是，SCEE的James Armstrong前不久刚刚出面安抚PS3玩家说希望这款游戏能在2009年年底上市，山内一典就立刻就跳出来抽了索尼一嘴巴，他接着说道：“不会是2009年，可能是2010年，但就像我刚才讲的，我们还没有开始讨论这个问题。”

竹内润：日本是欧美厂商眼中最后一块肥肉



Capcom公司《生化危机5》的游戏制作人竹内润，日前对媒体表示：“我很担心欧美厂商们的举动。日本现在是他们眼中的目标——最后一块大市场。而且他们做的游戏都很棒，未来一年里也将如此。”

竹内润还表示，他希望日本本土的游戏厂商，包括Capcom和所有其他公司，能够励精图治，用自己本土的游戏留住本土用户。他说：“如果日本自己的游戏不能吸引自己的玩家，那将是一种很可怕的局面。”

最后竹内润强调说，他并不反对竞争，因为竞争可以让玩家从中受益。事实上我们对此也深表赞同，所以不管是欧美游戏还是日本游戏，只要是好游戏就不愁不受玩家欢迎。

稻船敬二：X360在日本希望大大的有



X360，这台跨洋过海的美国造主机，在日本首发时并不成功，而随后几年的表现也只能用糟糕来形容。尽管微软想尽了各种办法，但似乎始终无法让这台主机得到日本玩家的认同。

不过，那已经是2005年的事情了。现在的X360不仅在日本有了更高的普及率，而且也得到了第三方的普遍支持。那么在即将到来的2009年，X360在日本是否有望实现新的突破呢？Capcom社内主管游戏开发事务的老大稻船敬二，可以算是近年来日本游戏开发者当中对X360青睐有佳的代表了，他日前在接受采访并谈到这台主机在日本的未来时说道：“尽管他们（微软）自从首发起就一直不很顺利，但现在显然已经渐渐掌握了要领，X360的销量也比以前好多了。从现在起到明年，我相信我们还会在日本市场看到更多优秀的X360游戏。”

浜村弘一：《DQIX》销量预计500万套

《FAMI通》的出版商Enterbrain公司社长浜村弘一很喜欢做各种预测，他预测过PS3降价，也预测过任天堂的新NDS。这一次他预测的是日本的国民级RPG游戏“《勇者斗恶龙》系列”的最新续作，《勇者斗恶龙IX》的销量，而且给出了一个相当大的数——500万。

浜村弘一日前在谈及对2009年日本游戏市场的展望时表示，Saure Enix的《DQIX》势必会热卖，而且可能是这个系列有史以来前所未有的热卖，他说：“3月（《DQIX》首发月）将比年底商战时更加火爆。就连外传（指《怪兽》等作品）都能有100万套的业绩，而且前作（《DQVIII》）也卖了300多万套。我相信《DQIX》很有希望能卖到400到500万套。”

“《DQ》系列”毫无疑问是日本最受欢迎的RPG类游戏中的佼佼者，而NDS毫无疑问是现在日本普及率最高的掌上游戏机。同时拥有最广泛的核心和非核心用户群体的支持，浜村弘一的预测看起来不无道理，或者说，很有可能会变成现实。

微软推出“拥军版”X360套装



是的，美国的企业也搞各种拥军活动，微软这一次推出的是专门优惠军人的X360套装，另外还包括用于其他消费的打折卡。

上面照片（左）中的就是这次微软推出的“拥军版”X360套装，主机是新的60GB版，附带《蓝龙》、《乐高印第安纳琼斯》和《功夫熊猫》这三款早已在美国上市的老游戏，但售价只有299美元。对没有主机也没买过这三个游戏的人来说无疑相当划算，不过前提是你得先去服两年兵役。

除此之外，军人还可以凭证件申请到一张名为“军队之星”的打折卡（右），申请成功后首日购买游戏产品可以优惠10%。你可以把这看成是爱国主义，当然说是清仓大甩卖也没问题。

想买Wii点数吗？试试把信用卡塞进Wii里



这个世界上有些人很聪明，也有些不那么聪明，不过可以肯定的是，绝大部分人时不时的都会犯点傻。NeoGAF论坛的网友为我们讲述了他所遭遇的一件傻事，事件的主角是一位家庭主妇、一张信用卡和一台Wii。

这位名叫HUELEN10的网友的邻居，也就是那位家庭主妇，在圣诞节给孩子们买了一台Wii，不过她们当时并没有买任何游戏。于是HUELEN10向她和她的孩子们推荐了一些比较有代表性的Wii游戏，其中也有虚拟主机游戏。当这位主妇询问如何购买虚拟主机游戏时，HUELEN10告诉她说“只要用信用卡在购物频道里购买她所需要的Wii点数，再用点数买游戏即可”。

圣诞节刚过，HUELEN10就接到了这位主妇打来的电话，告诉他说她的Wii不知为何无法使用，于是这位网友就跑去帮忙查看故障原因何在，接着，就看到了上面那张照片中的情景。

是的，这位主妇听了HUELEN10的建议，直接把信用卡插进了Wii的光驱里，而且她反复尝试了很多次，直到信用卡无法取出为止。



我随手翻了一下Wii的说明书，看到了有关于禁止往Wii里塞四叶草和吐司面包的警告，但没说不让塞信用卡，所以错不在这位主妇。我想任天堂今后应该考虑在说明书里补上这一条。

就连微软也在使用PS HOME？

可能有不少玩家都参加了前不久PlayStation Home的Beta版测试，至于具体数据是多少，索尼官方暂时没有公布。不过现在看来，似乎就连微软也在使用索尼的这个PS3网络社区。

根据GAAP的报道，英国朴次茅斯大学的Nipan Maniar和Manish Malik教授近来在当地发起了一项关于削减办公经费的活动，该活动由英国高级办公场所协会组织，旨在帮助企业了解如何通过虚拟网络平台或社区来组织会议，最大限度节省由会议所产生的场地费用或旅费。

据称，目前朴次茅斯市当地已经有三家企业加入到了这一活动中来，他们正在尝试通过PS3的新网络服务PS HOME来举行网络会议，代替传统的开会形式，这三家公司分别是Ernst & Young金融服务公司、美林证券和……微软。

看来微软英国的员工可能并不清楚，他们其实也可以通过Xbox Live做同样的事。

X360游戏宣传巴士引来路人和……警察



预定于2009年2月26日推出的《混沌思绪 诺亚》，是一款改编自热门小说的PC游戏的X360移植版。为了宣传这款游戏，官方改装了一辆奔驰豪华大巴开到秋叶原大肆宣传，直到……警察出现。

正如大家在照片中所看到的一样，这辆奔驰大巴不仅外表涂装有《混沌思绪诺亚》的宣传海报和大标语，而且车身上还分别安装了巨大的液晶屏幕，左右两侧共计15个，反复不停地播放着游戏的宣传片。

这辆车最初停靠在了电器街的虎之穴本店与Taito街机厅之间的路口处，正是人潮汹涌的繁华地段，因此引来了相当数量的路人围观，虽然很多人表示并不喜欢这种宣传手法，但也还是照样举着相机和手机一通狂拍。没过多久一辆巡逻车开了过来，出于安全考虑疏散了人群并请走了这辆引发围观的宣传车。



▶人群开始聚集后不久，巡警就跟着出现，请走了这辆过于招摇的大巴。

Wii脱离电子产品领域进军女性服装柜台



定位一直在游戏与健身器材之间徘徊的《Wii Fit》在美国又有了新动向，而且这一次似乎干脆脱离了电子产品的行列。沃尔玛超市日前把《Wii Fit》的展示台搬到了女性服装专区，其居心显而易见。

没错，被固定在试衣镜顶端的那个东西就是《Wii Fit》的特殊展示架，所以但凡是在这里挑选衣服的人都会注意到它的存在，俨然一幅立体的大标语，提醒你是时候放下手里的巧克力饼干走上平衡板练练瑜珈了。

游戏饭终极装备之——游戏裤衩

元旦刚过，许多人可能都已经从亲朋好友、恋人或妻子那里得到了自己的新年礼物。不知道这其中是不是也有与游戏相关的礼物，比如主机或是游戏软件，毕竟对游戏玩家来说，这样的礼物无疑是最称心如意的了。

不过，也并非只要跟游戏沾边的产品就肯定能对玩家的胃口，我真心希望大家不要收到类似下面这样的礼物，因为当你满心欢喜地拆开这个手柄形状的精美铁盒后，发现里面装的竟然是……一条裤衩。而且这个手柄还是PS2的。同理，另外还有一款《吉他英雄》的，包装同样很精致。





微软赞助球队推出专用X360队服



去年5月，西雅图桑德队俱乐部宣布将于2009年加入美国职业足球大联盟，这就意味着他们需要一笔数目可观的赞助和一家有规模的赞助商，后来我们知道这家赞助商就是微软娱乐和设备部门。

作为赞助商的标志，这支球队的队服上将印有X360和Xbox Live的LOGO，而且是绿色的，大家都知道那是X360的标志性色彩（图为当时微软娱乐和设备部总裁罗比巴赫与球队俱乐部高层的合影）。

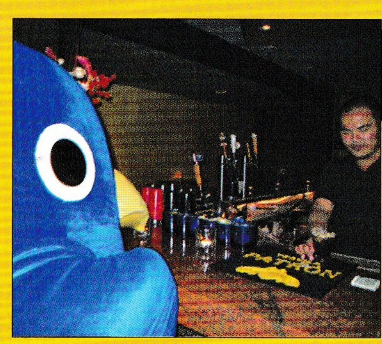
现在，官方终于公布了这种X360队服的样品外观，并宣布实际产品已经可以在球队的球迷用品专卖店内买到。队服共有主客场两种款式，售价为90美元。

巨大普利尼和普利尼汽车亮相旧金山



为庆祝PSP游戏《普利尼：俺当主角行吗？》登陆北美，官方在旧金山举办了一场别开生面的活动，现场出现了一只喝的醉醺醺的巨大蓝色企鹅和一辆相当性感的游戏宣传车。

下面有一些从活动现场拍回来的照片，大家可以在其中看到巨大普利尼登场、在吧台点单等一系列举动。另外，官方为了这次活动还专门涂装了一辆普利尼风格的丰田汽车，就停在会场的门口处，看起来美国人对改装车不是一般的有爱。





9个最不适合约会的场所是……

日本网站Escala Cafe日前公布了一项调查结果，从500名20－29岁的日本年轻女性当中收集有关约会的统计数据。通常类似这种调查都会询问大家最喜欢的约会场所是哪里，而Escala Cafe的问题是：最不希望从男朋友口中听到约会地点建议是什么，结果游戏厅就出现在了答案之中，而且名列第6位。

最不希望从男朋友口中听到约会地点建议：

排名	地点	比例
第1位	帕青哥或类似的赌博场所	56.0%
第2位	随便	11.0%
第3位	漫画咖啡厅	9.8%
第4位	爱情旅馆	7.8%
第5位	牛肉饭餐馆	5.0%
第6位	各类游戏厅	3.6%
第7位	卡拉OK	2.2%
第8位	野营	1.8%
第9位	拉面馆	1.4%
第10位	使用青春18票外出旅游	1.4%

之所以不喜欢游戏厅之类的地方作为约会场所，据说是因为不利于两个人交流或是一起娱乐，不过相比之下拉面馆这样的地方居然倒没有多少人反感让我有些意外。

最后顺便一提，所谓的青春18票是指日本的一种自助式连程车票，相对特快和新干线列车价钱要便宜得多，但同时，耗费时间也长得多得多。

异闻联播

打造PS3上最棒的FPS
——《杀戮地带2》开发者访谈

翻译 六段音速



自从2005年E3上那一段震撼人心的宣传片之后，《杀戮地带2》可以说吊足了玩家们的胃口。然而这之后的事情并没有像大家想象的那样发展，先是原本被认为是即时演算的影片被证实是预渲染，随后这款游戏的几次公开亮相也都不够理想，或者说都没有达到玩家们之前对它的预期，再然后就是令人更加无奈的延期和跳票。

现在，四年的时间过去了，Guerrilla最近几个月公布的游戏截图、影像和试玩让我们看到，《杀戮地带2》正在一点一点地超越当年那段忽悠人的宣传片，渐渐接近玩家们心目中对这款游戏的期待，这无疑是个好的信号。游戏的发售日也终于锁定了在今年的2月27日。另一方面，《杀戮地带2》Beta版的测试工作也在无声无息中进行了几个月时间，大量的反馈信息让开发小组有机会对游戏的联机部分进行更多的调试和完善。

在这个项目上投入了巨资的索尼对本作的期望自不必说，Guerrilla自己也希望能让《杀戮地带2》成为PS3上最棒的、能够支持多人联机的主视角射击游戏。当然，尽管在发售时间上避开了《使命召唤5》和《抵抗2》等同类型作品集中上市的年底假期，《杀戮地带2》依然面临着来自自身和外界的各种挑战，但我们真心希望它能够不负众望，为PS3在2009年的主机大战赢取先机。下面是对Guerrilla公司负责本作多人联机部分开发的两位制作人Eric Boltjes和Angie Smets的访谈，其中涉及到了游戏开发过程中经历的种种变故、后期测试、语音支持以及索尼全球工作室人事变动等多个方面。

——能不能先简单介绍一下《杀戮地带2》的在线模式的基本情况？

Eric Boltjes（以下Boltjes） 游戏最初开始开发时我们给自己定下了四个基本目标。首先，要确保让每个人都愿意去体验《杀戮地带2》的在线联机游戏。我们希望让每一名玩家都能按照他们自己喜欢的方式来玩这款游戏，同时我们也希望能激发组队游戏的兴趣，与此同时，再创造一个超越游戏本身的能够让互动进一步延伸的社区平台。

——多人联机模式是从一开始就确定的吗？

Boltjes 没错，是这样。我们已经用了差不多两年的时间来体验和测试在线部分。当然了，最开始的时候一切都很简单，使用的大多是没有加入任何特效的实验用关卡。另一方面，我们也在同时着手单机部分的制作，事实上我们对联机部分的重视程度丝毫不亚于单机部分，因为我们相信联机模式是促使大家不断玩下去的动力所在。

——你们在开发过程中有没有经历过被迫更改日程安排，或是类似于对计划好的内容进行大幅更改的情况？

Angie Smets（以下Smets） 我们总是不断告诉外界，当我们准备好的时候自然会把游戏拿出来让大家看。显而易见，我们对《杀戮地带2》拥有充足的信心，而且期望也非常、非常的高。所以，我们认为在正式公开展示之前，应该尽可能地提高游戏的素质。

——第一次看到战役模式实际画面的时候是前年（2007年），我认为游戏的实际效果比人们想象的要更加接近于最初宣传片所要表现的目标。所以，当看到多人联机模式也能维持与战役模式同样的技术水准的时候，我们都感到很高兴。

Smets 打从这个项目最初开始开发的时候起，我们就很清楚在线游戏的这个部分对我们来说至关重要，说它相当于半个游戏也不过分，所以我们自然会严格要求，让它能与另外那一半看起来一样棒。说实话这其实很不容易，我得承认，特别是在技术层面上我们曾经面临过许多挑战。不过现在回想起来，能够跨越这些难关也让我们感到非常的有成就感。



▲《杀戮地带2》不仅在光影效果的表现上十分出色，在爆炸、尘土和烟雾等特效上也下了相当的功夫，飞溅的沙砾和空中的灰尘显得厚重而逼真。

——为什么决定不要分屏联机模式呢？

Smets 这跟我们在游戏引擎上所做出的选择有关，此外还涉及到每个关卡中的细节表现以及我们希望表达的每一样东西。可以说打从一开始，分屏模式就不在我们的考虑范围之内。

——就是说由于要通过屏幕表现的东西太多，所以分屏的话会破坏玩家的视觉感受了？

Smets 当然，如果你有一台非常大的电视那就另当别论了（笑）。

——开发的日程安排是在索尼的严格控制下进行的吗，还是说你们被给予了更多自由发挥的空间？

Smets 在这个问题上我们与索尼之间的看法一致，也就是在没有充足准备的情况下不会公开展示，这一点很值得欣慰。所以，我们与索尼的合作可以说比较顺利，你可能会以为与发行商合作麻烦事很多，其实并不尽然。

——由吉田修平代替菲尔·哈里森接任索尼全球工作室总裁，这一人事变动对你们产生过什么影响吗？

Smets 并没有什么影响。菲尔的离开确实令我们感到很吃惊，不过我们与吉田修平的关系也不错，所以一切很快就步入了正轨。

——不过他上任之后好象立刻就枪毙了两个（索尼）伦敦工作室的开发项目（指PS3的《8天（Eight Days）》和《大逃亡（The Getaway）》）……

Smets 不，之前就已经被取消了。好吧，我得说那两个项目起初就没有被通过，事实上我们有一套审核会议程序，对于每一个开发项目，我们都会通过不同类型的会议来研究并确定其前景如何。所以说那两个项目的取消不干吉田修平的事。而且在他上任之前就已经决定了。

——说实话，我认为《8天》和《大逃亡》的实际开发进度并没有外界想象的那么多。感觉并不像是已经接近完成的项目突然间就被取消。

Smets 是这样的，这两款游戏都只是在最初的原型阶段就被叫停了。这个时期正是需要做出决断的时候，如果等到游戏已经基本成型了，再研究显然就来不及了。

——看起来是个正确的决定，让索尼伦敦工作室能把更多的精力集中在他们的主要项目上，包括EyeToy和其他一些相关作品，毕竟在这个领域里存在着巨大的商机。

Smets 没错，我也相信还有很多优秀的、具有创造性的想法能够被实现，特别是借助EyeToy的帮助。

——让我们把话题转回到《杀戮地带2》上。我觉得游戏能够支持语音聊天这一点很不错，另外还有就是每个小队拥有独立的交流频道等等。不过说实话，我认为在PS3上应用的语音交流技术还是太有限了。

Boltjes 可以肯定的是它还在继续成长，因为越来越多的人开始使用语音交流了，但由于索尼在PS3中没有带上必须的周边，所以这项服务不像在X360上那样受欢迎。但必须看到的是，它的应用范围正在越来越广。

——那么这种功能的灵活性如何？能不能通过简单的设定实现诸如只让同队的人听到自己声音之类的功能？

Boltjes 这个功能的基本原理是，除了我们刚才谈到的小队频道以外，每个人还会有一个自己的范围频道，但它取决于你与附近队友之间的距离以及你说话的声音大小。也就是说，如果你跟自己的队友交谈，而附近正好有对手的话，那么他同样能够听到你们的谈话内容。这其实可以说是游戏系统中的一个部分。另外我们也知道，有很多人在联机的时候非常烦人，总是大喊大叫的，所以我们也设置了静音功能，让你可以随时切断与任何其他玩家之间的联系。

——支持战队的设定在家用机的FPS游戏上也是个比较新鲜的要素。

Boltjes 是的，作为我们的特色之一，我们还在游戏里加入了“英勇”点数系统、锦标赛模式和其他一些新东西。

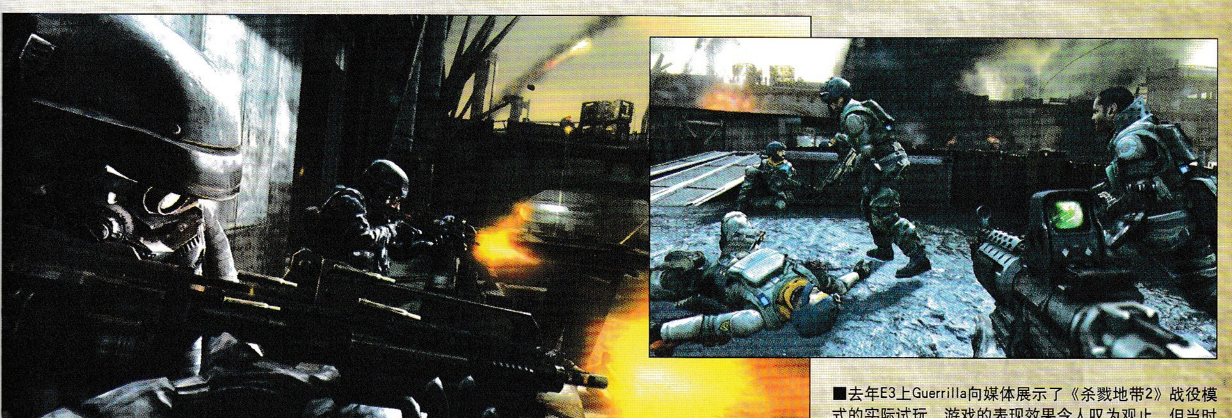
——我相信如果是FPS老手或是那些喜欢对战的狂热爱好者们，肯定会愿意组建自己的战队，为了能在英勇点数的排名中跟别人一争高下，但假如我只是成千上万个水平很一般的战队里的普通玩家，那这个系统又有什么东西能吸引我呢？

Boltjes 我认为这个英勇点数系统的真正作用在于，它可以把市场分隔成几块，那才是它最重要的功能。假设你手里只有10点，而且你的水平也比较菜，那么通常情况下你可能只能去玩小规模的对战，然后在这个过程中慢慢地积累点数。但英勇点数系统的好处在于，你可以有更多的选择空间。比如今晚我们可以赌上手里的全部点数，如果输了，那自然会很惨，但如果我们赢了，那战队可能立刻就能前进几千名。所以对于那些级别比较低的战队来说，这无疑是个很有吸引力的方法，而且我相信肯定也会很有趣。另外还有就是，组成战队或是以一个团队的形式进行游戏，总能让玩家们乐此不疲。团队协作和团队战术，核心玩家们都很喜欢这些要素，就算是他们不争排名，也能从中找到很多乐趣。

——Beta版中提供的地图打起来非常刺激，令我感到惊讶的是，竟然能在每个区域中同时实现五种完全不同的游戏方式，而且中间看不到任何不自然。你们花了多少时间才做到这一步的？

Smets 我们进行了非常多的内部测试。我们每周五有个固定活动，下午五点准时开始测试游戏。这真的是个检查游戏结构的好方法，你知道，你逐渐地加入各种效果，然后一步步地测试你的地图运行是否顺畅。当初我们的小组刚刚完成用来在E3 2007上展示的那个战役模式时，我们先是把地图拿来，进行了一些小的调整，然后开始试玩，测试了大约有六个星期的时间，确保每一个细节的设计和实际运行都准确无误。

——等到《杀戮地带2》上市的时候，我想在线



■去年E3上Guerrilla向媒体展示了《杀戮地带2》战役模式的实际试玩，游戏的表现效果令人叹为观止，但当时反应较为集中的一个问题是，敌人的AI有时显得过低，好在这一问题现在已经得到了解决。



联机一定会非常火爆。你认为索尼的服务器有足够的承载能力支持这么多玩家吗？

Smets　我们在服务器上进行了大量负载测试，包括之前的Beta版测试也是一样，我们不仅在收集反馈信息，同时也在进行负载和在线游戏效果的检查。我们希望在这方面能够做到尽善尽美，以保证服务开放之后一切能顺利进行，而且我们也会根据用户的数量对服务器进行及时的调整，但你现在还无法做出准确的预测。

——我觉得对于一款这种级别的在线游戏来说，网络的问题似乎总是不可避免的。永远没办法让一切都一帆风顺不出故障。

Smets　问题的关键在于，作为开发商和发行商，必须密切合作以确定究竟需要多少服务器，如果我们的负载测试无法提供准确的数据，那索尼就不可能掌握对服务器的具体能力要求，而如果他们不提供装载的测试数据，那我们也就不能有针对性的修改代码。但幸运的是，我们在索尼有很不错的同事在全力支持我们。

——这款游戏今年2月就要上市了，你们眼下还有什么剩余的工作吗？

Smets　我们现在的主要工作是对游戏进行打磨和平衡性的调整。因为如果平衡性出现问题的话，那玩起来可能就没那么有趣了。所以这是要留到最后阶段来做的工作，完成得好不好则直接关系到游戏的质量。

——我明白，那么这个阶段的工作是不是已经进行了有几个月时间了？

Smets　就多人联机模式来说，前年12月我们首先完成了alpha版的封闭测试，但那只是第一阶段。接着，从去年2月份开始的是第二阶段的测试。当时还只有一半的地图能够使用，因为另外的四张地图还在开发中。然后去年三月份时我们完成了最后四张地图，alpha版测试也随之跟着开始。所以说，这其实是一个不断重复着的过程，但现在每个人都在参与测试和进一步打磨的工作。

——我听到消息说游戏实际上已经完成了，之所以没有在2008年内推出是因为索尼希望避开与《抵抗2》的冲突。

Smets　我可以这样讲，现在留给我们的剩余时间，绝对是我们所需要的。正如你所看到的，我们对工作的进展感到很乐观，但有些地方还存在冲突，具体来说是在联机部分的除错阶段里。要知道，有很多错误必须得在游戏完成之后才会显现出来。如果你是一名程序员，你排除了游戏里的一个错误，你得需要32个测试员来验证你的除错工作是不是真的完成了最初的目的！我认为这就是为什么在线联机模式的检测过程需要耗费这么长时间的原因，当然，在公开的Beta版测试里，你必须得循序渐进一点点增加人数，这也是原因之一。

——也就是说时间充裕其实也并不是什么奢侈的事情。

Smets　可以说完全不奢侈！（笑）我们的很多人现在都在煎熬中……

——是的，我们都清楚。事实上根据战略目标来调整游戏的发售日完全是合理的。如果换了是我站在吉田修平的位置上，手里同时有《抵抗2》和《杀戮地带2》的话……

Smets　是的，你这样讲也有道理。我想如果是在2008年冬天发售的话，那大概得和《抵抗2》选在同一星期，毫无疑问不是个聪明的选择，这一点我也同意。

——我觉得索尼明年开春的游戏阵容很吸引人，比如说《暴雨》，看起来很棒。

Smets　我对那款游戏也很期待。不过宣传片并不能完全传递出那种你在真正玩到游戏时才有的惊讶的感觉。

——那么再回到《杀戮地带2》，你觉得它能否提供PS3上最棒的多人联机游戏体验？

Boltjes　绝对是一种相当与众不同的体验，你知道，《杀戮地带》本身的独特背景，加上我们的联机游戏要素，我真的盼望它能在PS3上一鸣惊人。

《生化危机5》开发者幕后花絮访谈

Capcom的镇社之作《生化危机》，其系列跨入次世代的第一步即将在不久之后的3月迈出。幸运的是，Capcom在过去的一年里已经为我们陆续展示了有关本作的大量情报，去年10月TGS 2008和12月通过Xbox Live以及PlayStation Network提供的试玩版，更是让大家见识了Capcom在本作上投入的心血与诚意。

下面这一小段访谈，既不涉及《生化危机5》的剧情，也没有包含游戏系统的新消息，只是通过制作人之口，为我们讲述游戏开发背后一些不为人知的小故事。相信在玩过这款游戏之后，你能对其中的一些内容有更多感触。

竹内润

Capcom公司游戏制作人，现负责《生化危机5》的开发工作。除了“《生化危机》”系列以外，也曾参与过“《鬼武者》系列”和《失落的星球》等Capcom在海内外都颇有影响力的大作的开发。

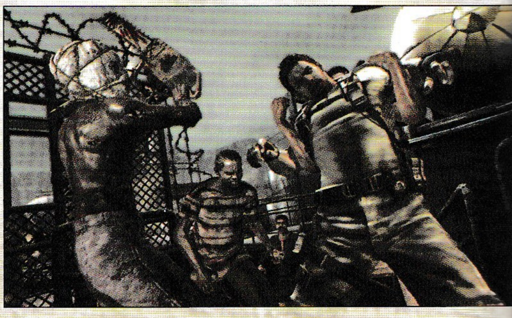
——《生化危机5》在怪物的设计上会有什么新变化吗？

竹内润（以下竹内）　作为系列的第五款正统续作，从这个角度来说，要制作出看起来既酷又足够吓人的怪物，同时还得令那些抱有巨大期望的系列FANS和老玩家们满意，确实是一件相当不容易的事情。所以设计师只有点灯熬夜绘制大量的草图，然后交给我们来讨论和决定。

——游戏里面那些人类外形的敌人，看起来并非都是非洲人的样子，似乎比起原来掺进了更多其他种族的特征。这样做是出于对剧情的考虑，还是顾忌之前那些有关游戏内涉及种族问题的争论呢？

竹内　当我们为了制作这款游戏到非洲去考察的时候，我们拍摄了大量的照片并进行了详细的记录，为的就是能在游戏中重现那里的环境和氛围。当我们真正到达那里之后，我们惊讶地发现与之前所想象的不同，在那里生活的人并非全都





▲双人协作在本作中的重要性不言而喻，还像以前那样耍单的话，在这种状况下就只有死路一条了。

是典型的非洲人长相。有些看起来是阿拉伯血统，有些则更像是高加索人。所以说，我们所做的不过是在游戏中尽可能准确地将我们所看到的和感觉到的东西还原。

——故事是以某个真实存在的非洲国家为背景制作的吗？就好象《生化危机4》那样选择了西班牙的某个地方。

竹内　游戏中的背景并没有具体的参照物，差不多都是我们为了游戏而虚构的。然而，游戏中当地人所讲的语言是确实存在的，是一种叫作斯瓦西里的语言。

——动画的部分制作的相当逼真，特别是克里斯被巨锤抡到后踉跚的样子，让人看了就感觉真的很痛啊。

竹内　呵呵，事实上这个部分的导演在制作的时候还参与了动作捕捉。他自己穿上了动作捕捉使用的特殊服装，然后与另外一个人搭档一起模拟这个被巨大物体砸中后的镜头。是的，在《生化危机5》的动作捕捉上我们下了相当大的功夫，导演对工作相当的执着，希望能确保玩家们在游戏中看到的每一段动画和每一个动作都能与游戏完美地结合。

除此之外，视角系统也以同样的方式被进行了规划，当你被什么东西攻击的时候，比起静止不动的视角来，镜头的丰富变化可以让受伤的感觉变得更加逼真，让你觉得仿佛真的很痛一样，所以在玩的时候建议你好好体验一下，我们很高兴能看到大家在游戏时的不同反应。

——与前面几作中那种相貌丑陋的畸形式的恐怖不同，《生化危机4》里面的很多怪物看起来给人一种似是而非的感觉。《生化危机5》里面的敌人看起来会更加真实吗，还是说会更接近以前那种空想式的生物？

竹内　这个嘛，鉴于这是此世代主机上的第一款《生化危机》续作，我们试图在游戏中表现的一个很重要的理念，就是让所有东西都看起来尽可能逼真。以这个原则来说，本作中出现的敌人自然就比以往作品中的看起来更可信，力争让人感觉是真实存在的东西，因为我们相信让大家感觉某种怪物可能是真实存在的会更有恐怖感。但需要说明的是，我认为东方人和西方人在看待什么似是而非，什么真实可信这个问题的标准上是存在差异的。



▲没有了系列以往通常意义上的丧尸让人感觉有点遗憾，但大量新的怪物还是很值得期待。

——你觉得"《生化危机》系列"这些年来在表现恐怖感方面是如何变化的？

竹内　这是我们一直在试图关注的问题，以不同的方式来制造恐怖。当然，我们从很多恐怖电影中找到了灵感，特别是日本的恐怖电影，它们中有很多在国际上也相当成功。借用一些这类电影中出现的恐怖元素，比如光、暗的对比，都是我们在寻找新的制造恐怖气氛的手法的过程中所采用的新尝试。

——我们在游戏中看到的这些敌人，它们之间也会发生互动吗？

竹内　等你玩到游戏的时候，就有机会看到一些他们相互交流的场面，但这种机会并不是很多。

——几个版本当中，有哪个比其他的更难开发吗？

川田将央　我没法说哪个平台比其他平台的问题更多。这款游戏实际上是基于PC的硬件结构开发的，当把它移植到以PC为基础的硬件上时，那么家用机版中比较容易一些的，自然就是X360。PS3经常被认为是相对困难一些的，但就我个人来说，没有太明显的感觉。

——从以PC为基础的硬件开发机上移植到家用机，这是Capcom的通用做法吗？

川田将央　说是Capcom开发游戏的通用做法并不恰当，但这是我们在次世代游戏开发中总结出来的最简便的途径。我们开发的专门面向次世代游戏的引擎MT Framework，它的一个主要优势就是方便跨平台的移植。这只是我们开发的一种方法，但在我看来，是最简便的一种。

■自打二代以来，我们还是头一次看见这么多鳄鱼。

写在前面

写下这篇前言时，2008年刚刚过去几天，在迎接新的一年之前对于刚刚过去的这个春秋轮回于情于理是要纪念一下的，所以白夜也依旧将在这里为读者朋友们送上接下来您将看到的《游戏城寨》版2008年度游戏界回顾特企。

回顾类特企几乎年年都有，所以这次白夜想在形式上稍微改动一下。近日在电视上经常看到一些颁奖典礼，都是表彰一些2008年内在各自领域有着突出表现的人，于是乎小白我这期特企也想搞个这种颁奖形式的回顾，以人为本诉说2008年游戏界的大事，因为归根结底，游戏界因为他们的存在才如此精彩。

多年以后，当你翻出这本陈旧的杂志，看到接下来的文字时，2008年游戏界的风云变换将仿佛在你眼前重现。现在，就请跟随白夜一同回到这多灾多难却又令人振奋的一年初始。

时间：公元2008年，鼠年，中国农历戊子年，意祛灾纳吉之年……

2008 名人事典

策划&文编：白夜
协力：hopy、黑翼天使X、白野威、觉醒的白狼、jakye翔、怀恋众黄昏等
美编：chisun

业界风云人物 1月

凯文

Kevin Tsujihara

华纳兄弟电影产品部总裁

光荣事迹

也许有朋友要问，为什么华纳兄弟的电影产品部总裁可以入选2008年游戏业界风云人物？并且还是1月的最大关注点？事实上，这个在2008年初始才上任的新总裁在1月份宣布的一个决定几乎改变了当今游戏界次世代战争的格局。这也是为什么白夜选他为1月风云人物的原因。

2008年1月5日，华纳兄弟可以说是“紧急”公开发表声明，从2008年5月起旗下的高清电影都将以蓝光的格式上市，这几乎让所有人都始料未及。这颗关键的棋子倒向了蓝光阵营使得HD-DVD与蓝光的次世代光盘格式之争形式立刻明朗了起来。刚刚上任不久的华纳兄弟电影产品部总裁凯文稍后对媒体公开表示：公司目前销售的高清影碟中有六成是蓝光格式，其余四成是HD-DVD。这位总裁说，在美国以外的市场，华纳公司蓝光影碟的销量也远远超过了HD-DVD，比如在英国和日本。他们之所以选择“独占”支持蓝光，是因为事实显示消费者更加青睐这种格式。“两种格式并存的形势已经导致消费者的混淆和对高清的分歧，这阻碍了这种技术的普及和成为行业的重要收入来源。”立竿见影、干脆利落，新总裁一席话让主导HD-DVD的东芝目瞪口呆，除了连喊“失望”已经无法做出什么实质的行动来挽回败局。

随后几天内，雪崩效应接踵而至，首先是环球电影公司宣布终止对HD-DVD的独占支持，随后澳大利亚连锁零售业巨头Woolworths集团宣布将把所有HD-DVD产品下架并独占支持蓝光格式，并且他们还特意指出“PS3是推动BD格式影片销量突飞猛进的主要因素之一”。至此，次世代光盘格式之争在2008年1月基本以蓝光的胜利宣告结束。而写到这里，相信各位读者也明白了这位华纳电影产品部总裁入选2008年业界风云人物的原因。

稍微熟悉游戏业的朋友都知道，PS3即是以蓝光光盘作为媒体格式的，而其对手微软公司的X360则是以支持HD-DVD为卖点之一，所以蓝光格式的胜利对于PS3和X360之争也是有着很大影响的。在华纳公司宣布独占支持蓝光格式这一决定期间，以索尼为主导的蓝光协会方面借势公布“BD播放器在美国销量350万台，其中300万台为PS3”的消息，这无疑是告诉人们两点——一是蓝光以后将是消费者的惟一选择，二则是最好的蓝光播放器选择就是PS3。

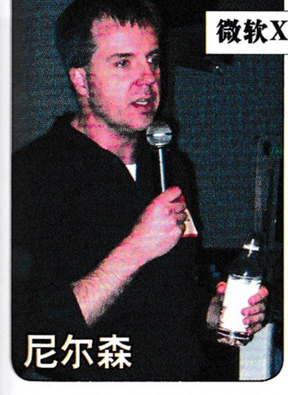
回顾一下次世代光盘格式之争，应该说索尼走蓝光的这一步棋是在很艰难的情况下才取得胜利的，损失也颇为“惨重”，蓝光部件的造价高昂导致PS3的成本相当长一段时间内处于“降不下来”的状态，高昂的售价无疑在游戏机次世代竞争中是没有甜头可尝的，而蓝光成本的高昂也使得PS3游戏软件的售价相对X360的软件没有任何优势，这在蓝光胜利之前都让索尼头疼不已。而伴随着华纳的这一决定，索尼方面终于松了一口气。

华纳兄弟电影产品部总裁凯文公布的这一决定在这种意义下自然也就成为了本期2008游戏业界名人世典1月份的最大事件，他的一席话，在2008年之初就给次世代主机战争制造了一个很微妙的局面。



▲华纳宣布对蓝光独占支持后，蓝光在市场上的占有率一下从49%升到了70%。

业界风云人物候选



Major Nelson

微软Xbox Live首席程序设计师

2008年1月过得最不好的人恐怕就是这位微软的Xbox Live首席程序设计师了，在整个一月的新闻列表里，几乎到处可见他因为Xbox Live在一月发生的大面积故障而道歉的事迹。而在匆忙解决Xbox Live问题的同时，他还得应付各种各样其他令人头疼的事情——比如，三位来自美国德克萨斯州的玩家就在当月将微软告上了法庭，控告微软未能旅行承诺及违约并提出百万美元索赔。对此事，估计很多国内的X360玩家都还有些印象，因为微软方面最后为了补偿玩家，向所有的Live注册用户免费赠送了一款完整版的XBLA游戏。



Sid Meier

《文明》之父

谈及电视游戏历史上最杰出的设计者，席德·梅尔绝对会名列前茅。1982年他建立了MicroProse，并最早创造了建设类的回合制游戏《文明》。随后在1996年他制作了同为模拟类的游戏《模拟铁路大亨》，近来他还制作了《席德梅尔的海盗》和《文明》的续作等一系列知名游戏。

2008年1月，CMP游戏组织宣布，将授予这位游戏界的传奇设计师一座终身成就奖奖杯。游戏开发者大会的负责人Jamil Moledina表示：“25年来，席德·梅尔在游戏业一直是一个典范式的人物，他为不同的受众创造了很多有趣而且充满智慧的游戏……现在整个业界都在谋求更广阔的用户市场。当下授予他这个最高的奖项非常合适，感谢他一直以来为电视游戏接连不断带来新的灵感。”



业界风云人物

菲尔·哈里森

Phil Harrison

前SCE全球工作室总裁

光荣事迹

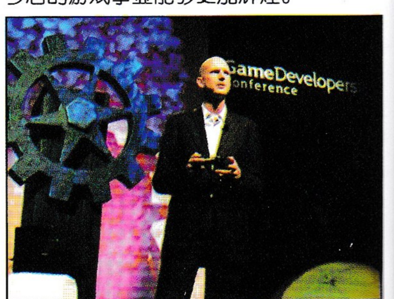
白夜将2008年2月的业界风云人物这个位置留给了我们所熟悉的前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森，因为在这个月，他离开了曾经为之奋斗了15年的SCE。在离开前，他曾经表示过去15年间在SCE的工作是他到目前为止人生的全部意义所在。他为PlayStation家族的所有成员所取得的传奇业绩而感到自豪，为能够与SCE旗下的众多精英团队共事而感到骄傲，而且这种自豪和骄傲之情将会一直延续下去，而他本人也将一如既往地支持PlayStation这个品牌。对于菲尔·哈里森的离开，SCE现任首席执行官平井一夫表示非常遗憾：“得知他决定离开SCE，我感到很遗憾，但我依然希望借此机会对他所做出的无可替代的巨大贡献表示衷心的感谢，同时也祝愿他在今后的事业旅途上一路好运。”平井一夫亦发表了声明，并在其中对菲尔·哈里森予以了高度评价，将他称为PlayStation业务乃至电子娱乐产业发展壮大的关键人物。

菲尔·哈里森是一个非常有创造性思维的人，即使在他离开后，他的思想和创意依旧支撑着SCE继续前行。2008年在游戏业界掀起不小波澜的PS Home以及《小小大星球》就是他所提出的“Game 3.0”概念的产物。

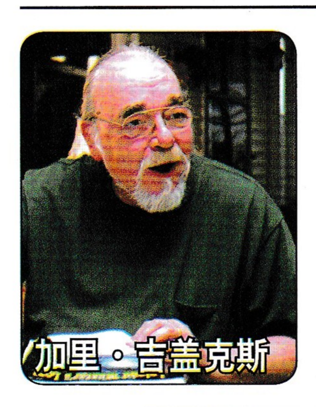
哈里森自1992年起加入索尼，并进入当时的索尼电子出版分社（索尼电子娱乐分社前身，现SCE）担任管理工作，时值索尼第一代电视游戏主机PlayStation发售之际。随后，他正式进入SCE欧洲分社任职，在任期间对索尼电子娱乐业务在欧洲市场的发展发挥了重要作用，在所有PlayStaion平台发售期间扮演着战略决策的关键角色。由于哈里森在SCEE任职期间与第三方游戏开发商之间培养了良好的合作关系并积累了相当的资源，随后被委任为SCE全球工作室总裁并担负起拓展和扩充索尼旗下第一方工作室阵营、领导第一方游戏开发的重要职责。

除此之外，菲尔·哈里森还非常注重吸引独立游戏开发者，他早期也曾经独立在游戏主机上开发过游戏，所以他很清楚如果有强大的开发工具予以支持的话，一些独立游戏开发者是可以做出很优秀的作品的。他曾经将一些开发工具提供给独立游戏制作者，鼓励那些有能力去开发和设计PSP和PS3游戏的人参与到游戏开发中来，这一点对于缓解PSP的盗版以及破解也是有好处的，哈里森曾经说过他很尊重和佩服那些PSP自制软件的开发者，他们开发的东西都很有趣，但如果可以将这些合法化的话相信会是一件对索尼和软件开发者都有利的事情。

离开SCE后的菲尔·哈里森在随后投奔了雅达利的母公司Infogrames SA并任公司总裁，这对于他来说应该算是一个全新的挑战，笔者在这里也忠心地祝愿这位曾经给我们带来无限欢乐的人今后的游戏事业能够更加辉煌。



业界风云人物候选



Gary Gygax

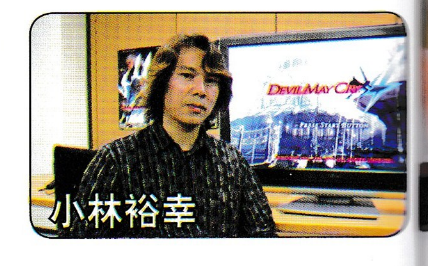
《龙与地下城》之父

2008年2月底的一天，Troll Lord Games官方论坛向全世界RPG游戏玩家发布了一条噩耗：一位曾对电子游戏业做出过伟大贡献的游戏制作人，RPG游戏理论奠基者兼“《龙与地下城》系列”之父加里·吉盖克斯（Gary Gygax）不幸逝世，享年69岁。随后，吉盖克斯所属的公司正式对外确认了这一消息并发表了关于吉盖克斯逝世的正式声明。

加里·吉盖克斯是“《龙与地下城》系列”的创建者之一、桌面RPG游戏的倡导者和先驱，同时也是他将RPG游戏的理念予以升华和完善。世界上最早的桌面RPG游戏《龙与地下城》的详细规则手册诞生于1974年，由TSR公司出版并发行，而吉盖克斯则是TSR的主要创建者之一。1997年，TSR公司被美国Wizards of the Coast公司收购，而“《龙与地下城》系列”也开始有了更多的更新和升级版本。2000年该公司推出了《龙与地下城》的第三版，该系列的第四版也预定于今年6月正式发售。尽管吉盖克斯本人已经多年没有再继续参与“《龙与地下城》系列”游戏的开发，但他对RPG游戏体系乃至整个电子游戏业所做出的贡献将被永远铭记。“《龙与地下城》系列”于掌机上的最近一部作品是07年7月于PSP平台发售的《龙与地下城 战略版》。

《鬼泣4》导演

说到2008年2月最受关注的大作，那恐怕非《鬼泣4》莫属。作为次世代平台的第一款“《鬼泣》系列”作品，《鬼泣4》可以说无论从系统、画面等方面都十分令玩家满意。而在销售成绩方面，《鬼泣4》在发售后半个月左右的时间内就达到了全球出货量200万套，这也是“《鬼泣》系列”中销售速度最快的一作。作为游戏导演的小林裕幸可谓功不可没，也是本月所不得不提的人物。



业界风云人物 3月

辻本良三

《怪物猎人 携带版 2nd G》制作人

光荣事迹

2008年的3月是索尼春风得意的一个月，而其中《怪物猎人 携带版 2nd G》（后简称《MHP2G》）在月底的发售更是推波助澜，让索尼的风头涨到了顶点。至于为何评选辻本良三为本月风云人物，相信各位读者心理都已有数了。

2008年3月27日，《MHP2G》在日本如期发售，大大小小各家商铺的进货几乎在当日之内就一销而尽，受欢迎程度可见一斑。别看本作只是前作《怪物猎人 携带版 2nd》的资料篇性质的作品，但截止日前，其在日本销量已经超过了270万，比正作的230万套还要多。而这一前一后，缔造出PSP游戏史上惟一一个“500万销量神话”的制作人便是辻本良三。

辻本良三于1996年作为游戏策划加入了Capcom并且被分配到了街机游戏开发部门。通过对街机游戏的开发，辻本总结出了很多关于游戏系统设计的经验。而在他看来，作为一个游戏的策划者，需要的是20%的创新思维以及80%的情报收集思维，不过最重要的还需要有一个良好的交流与沟通能力，毕竟自己的所有想法都要经过其他制作人员的处理最后反映到游戏中去。

Capcom算是眼光比较长远的厂商之一，早在PS2刚发售不久时，他便开始策划利用PS2的网络功能开发一款名为《网际极速赛车（auto modellista）》的游戏，而当时辻本也被调动到了Capcom的网络游戏开发部。随着《网际极速赛车》的成功发售以及运营，让辻本积累了很多关于“联机”方面的开发经验，这些对于《MHP2G》的开发都起到了深远的影响。

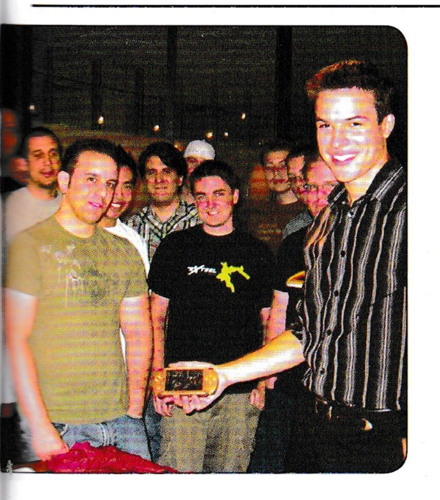
《MHP2G》对于PSP的贡献绝不仅仅体现在其销量数字上，PSP发售三年多，移植复刻游戏举不胜数。独占大作不多、无看家作品，一直是制约PSP进一步大卖的因素之一。然而在这混乱之中，一枝独秀脱颖而出，这就是“《怪物猎人 携带版》系列”。原本“《怪物猎人》系列”诞生于PS2平台，但是由于PS2的网络环境并不是很发达，再加利用右摇杆发动招式的设定有些别扭，游戏始终只是停留在一个“好游戏”的水准。而移植PSP平台后，游戏对系统进行了适当的“便携化”，并且以“屠龙”为卖点的游戏方式也具有很强的冲击力，一时间吸引了众多玩家一传十、十传百，本作也成为了真正意义上的能够直接带动PSP销量的一款游戏，当周PSP销量就激增200%，并且连续霸占了未来几个月的日本硬件销量榜首。

2008年年底在索尼召开的“PlayStation Awards 2008”颁奖典礼上，《怪物猎人 携带版 2nd G》荣获“双白金”大奖，而其缔造者辻本良三当选本月新闻人物当之无愧！



◀▲《MHP2G》发售当日，各地出现了玩家蜂拥抢购的状况。

业界风云人物候选



Ready at Dawn

《战神 奥林匹斯之链》开发小组

这个“Ready at Dawn”并不是什么人的名字，它来自于美国加州的一个天才制作团队。由于该团队内是“天才”云集，单独评选某个人显得有些不够公平，所以姑且将整个团队作为一个整体来作为候选人物吧。

PSP在2008年的3月可以说是风光无限，月末有《MHP2G》在日本市场叱咤风云，而实际上月初《战胜 奥林匹斯之链》早已点燃了北美大陆。根据全球数十家媒体的评价，《战神 奥林匹斯之链》平均得分超过90分，更有多家媒体将该作评价为“PSP上目前最伟大的游戏”。在此之前，“《战神》系列”在PS2平台已发售过两作，其“史诗级大作”的地位不容动摇，如何在PSP平台开发一款不亚于PS2平台表现力的“续作”，这是开发小组Ready at Dawn所面临的巨大挑战。说起Ready at Dawn，其实这个小组之前就在PSP平台开发过一款名为《达斯特》的优秀动作游戏，在这款游戏中Ready at Dawn在动作游戏开发上的造诣已经有了很好的体现，在游戏发售当时曾连续占据北美地区PSP游戏销售排行榜首位相当长一段时间。在《战神 奥林匹斯之链》里，Ready at Dawn出色地利用自己开发的游戏引擎以及PSP的CPU333MHz全开的效果，展示了掌机游戏画面的极限，希腊神话再一次在我们眼前活灵活现。

最终《战神 奥林匹斯之链》销量超过150万套，Ready at Dawn入选本月风云人物候选无可争议。

“《如龙》系列”导演

2008年3月6日，PS3平台“《如龙》系列”新作《如龙见参》发售。该作的发售可以说很大程度上刺激了当月PS3在日本的销量以及影响，而其制作人名越稔洋自然也被我们锁定在了2008年3月的游戏业界风云人物候选名单中。

早在1989年，名越稔洋就已经加入了世嘉公司，开始参与游戏制作，而不久后他就以制作人的身份开发了《梦游美国》《超级猴球》等一系列游戏。名越稔洋在开发游戏的经验上，可以说远远超过了很多当代年轻制作人，而这些也是它能够创作出“《如龙》系列”的资本。

2005年12月8日，《如龙》横空出世。毕业这么多年，名越稔洋依然没有荒废他在大学电影系专业所学到的知识。在知名自由作家驰星周所创作的剧本下，名越稔洋利用各种电影中的特殊镜头切换，以及将蒙太奇运用到战斗特写等方法，塑造了一个有血有肉的黑道男儿——桐生一马，以及围绕着黑道发生在他身上的种种纠缠。游戏发售后大受日本玩家欢迎，当周便售出数十万套，而世嘉也因此也又多了一大新品牌。

在PS3版的《如龙见参》中，名越稔洋再次利用一种时代剧的表现手法，让桐生一马等人活跃在了日本的战国时代，而这种创新也可以看出名越不拘一格的思维方式。此外游戏的表情系统尤其值得称赞，人物形象栩栩如生，同比其他游戏绝对出类拔萃。作为系列的第三作——《如龙见参》在PS3装机量不理想的情况下在日本依然获得了将近30万套的销量，该系列的吸引力丝毫不减当年。而如今，PS3上


名越稔洋

又将于2009年推出该系列的正统续作——《如龙3》，名越稔洋究竟会如何再次吸引我们的视线？在桐生一马身上究竟还会发生什么？让我们拭目以待。

业界风云人物 4月


久多良木健

前SCE首席执行官

光荣事迹

2008年4月，久多良木健以PlayStation之父的身份入选了“CEA名人堂”的花名册。可能有好事者要问，CEA是什么？入选CEA名人堂真的就那么荣耀么？咳咳，CEA是“国际消费电子协会”的简称，“CEA名人堂”的建立是以表彰对消费电子业做出过突出贡献的发明家、工程师、经理人、记者、公司及组织而设立的奖项。到目前为止，已经有超过100个组织或个人入选，从工业时代的发明家托马斯·爱迪生到苹果创始人史蒂夫·沃兹尼亚克，其影响力可见一斑。而这次与久多良木健一起入选的，还包括森海塞尔电子集团创始人弗里茨·森海塞尔博士，摩托罗拉公司无线通讯领域的先驱马·库珀，以及移动电话的发明者唐纳德·林德尔，都是电子产业中响当当的角色。

如今谈起久多良木健，仿佛总有着一种浓郁的悲情色彩，真可谓“成也PS，败也PS”。当年索尼与任天堂合作开发新主机却遭遇了老任单方面毁约，在索尼投入的大量人力和资金可能付之东流的情况下，是他勇敢地站了出来，担任新成立的索尼电脑娱乐（SCE）的社长兼CEO，并凭借丰富的电子技术知识以及与任天堂合作的经验，亲自设计开发了PS游戏机，其后运用优秀的销售策略，打出了“所有游戏在这里集结”的响亮口号，积极拉拢第三方游戏厂商，使得索尼摇身一变，取代老任成为业界新霸主。后来又凭借PS2的成功巩固了霸主地位，而PS2也被誉为史上最成功的主机，不仅为玩家带来了丰富多彩的佳作，也带动整个业界进行了翻天覆地的变革。可是在进入这个次世代主机大战之后，由于久多良木健的一意孤行，PS3的超高性能带来的是高成本高售价，并且随着第三方厂商策略的变化，导致了PS3上的佳作稀少，从发售之初就伴随着各种危机，而索尼也因此跌下了神坛。而PS3及SCE所遇的挫折都让久多良木健背了黑锅，2007年6月19日起，这位昔日风光无限的PS之父将不再担任任何管理职务，就这样黯然离去了，从此游戏业界又多了一位悲剧英雄。

不管怎样，久多良木健对于游戏业的贡献是不可磨灭的，他的地位是不可动摇的。自他退位之后，各种荣誉接踵而来，先后被美国娱乐软件协会和国家互动艺术与科学学院（AIAS）授予终身成就奖，获奖词中不惜华美之词盛赞他为互动娱乐产业带来了具有里程碑意义的永不停息的前进动力。而如今又进入了CEA名人堂，也是对他昔日功绩的极大肯定。而在广大玩家的心目中，久多良木健更是一名值得尊敬的“游戏之神”。衷心感谢这位PS之父带来了如此美妙的电玩世界。恐怕在他们的眼中，再多的奖励也荣誉也无法概括久多良木健的伟大，他永远与游戏玩家在一起。



◀▼久多良木健最近一次公开露面是在2008年年底的“PlayStation Awards 2008”，他满怀感情地在留言板上签下了“我爱PS，生日快乐”的字样。

业界风云人物候选

John Riccitiello

EA公司现任CEO

EA向来野心勃勃，而他们的现任首席执行官John Riccitiello更是个野心勃勃的人。2008年4月，这位曾经的全球最大游戏发行商总裁公开表示，他现在的目标是把EA打造成互动娱乐业最伟大的企业，就如同迪斯尼之于动画产业和NBC（美国全国广播公司）之于电视娱乐业的地位一样，要让EA作为游戏业最伟大的发行商而被载入史册。不可否认，EA是一家成功的游戏厂商，旗下有着许多系列名作，如《模拟人生》、《FIFA足球》、《荣誉勋章》、《极品飞车》等等，其产品也在北美市场占有绝对的市场份额。但是如果要将EA称作游戏业的迪斯尼的话，我想绝大多数玩家都不会认同，即使任天堂不争这个头衔，恐怕也很难落到EA头上。所以说Riccitiello这番令人赞叹的宏伟蓝图未免有点镜中花水中月的味道。


约翰


迈克·凯普斯

Mike Capps

Epic Games总裁

众所周知，Wii是现今次世代家用主机中卖得最好的，但同时也是受人质疑最多的。凭借虚幻引擎3而闻名业界的Epic Games公司总裁就是其中一个，以《战争机器》名声大噪的Mike Capps在这个月公开对记者宣称不打算涉足Wii游戏的开发，并解释说："我们的目标是前进，而不是后退。对我们来说投资次世代游戏技术更为合理。"他还拿出Wii的首发游戏《赤钢铁》作为反面教材，因为这款游戏就是使用的虚幻引擎，但是这个根本不支持光影效果的硬件主机处理效果让人失望。Capps还强调，作为次世代游戏技术的开发者来说，任天堂不会使用虚幻引擎3而且他们也用不了，这是一种游戏技术的退步！但是作为普通玩家而言，他私人也购买了Wii，因为价格便宜，能与家人一起玩，而且这是一种风潮，你无法拒绝。但是没过两个月新鲜感消失后，他就不想再碰了，所以他对Wii始终还是没多大的好感。其实在2008年公开质疑Wii的业界名人不少，我们就以他为代表吧！



业界风云人物

《鬼泣》之父，现白金工作室游戏制作人


神谷英树

光荣事迹

2008年的5月，种子在许久的沉睡中，又再次爆发了。

"咔嚓咔嚓！"闪光灯又一次聚集在了这位光头时髦的男人面前。今天我们的发布会，请来了大家久仰的"《鬼泣》系列"的生父——神谷英树大神。

也许很久没有听到曾经的四叶草工作室的消息了。在今天，也就是很多人快把这么一个名字遗忘掉的时候，他们化身为"白金"回来了！那么接下来我们就召开今天的记者发布会。

主持人我，真猪一只（以下简称猪）。

神谷英树大神（以下简称神谷）。

猪："神谷大神你好，在沉寂了许久之后，您终于再次出山了！"

神谷："是啊，回想上次的记者会，记忆中是很久之前的事情了呢。"（笑）

神谷大神坐在沙发上，从目光中我们看到了，他这次必定是胸有成竹而来，我们不妨进一步和神谷大神聊下，想必大家也想知道他最近的概况。

猪："听闻四叶草制作组重新以新面貌和大家见面了，不知神谷先生这次有何新作带来与观众分享呢？"

神谷："呵呵，看来大家都还是很关注我们呢！确实，曾经的四叶草工作室主要成员此次创建白金工作室重新登场，给大家带来的是多款精良的作品。而我，依旧是给各位献上一款原创的动作游戏！"

记者们开始骚动了，拍摄的相机等工具一一停了下来，我知道现场的情绪被这话调动得一下子沸腾了起来。

神谷："这次，我给大家带来了新欢！一位神秘的人物！她（他？）感性或性感，带有枪火的华丽，刀剑的美学，潇洒的动作，耍酷的口吻！她（他？）就是……"

"是《鬼泣》新作么？"台下一位记者站起来把话筒指向神谷大神，问到。

神谷："不，虽然'《鬼泣》系列'的初代是我制作的，但是今天我要突破这个禁锢，这是一款属于白金工作室自己的作品。"

记者们开始掏出笔记本之类的记录工具，这便是明天报纸的头条。

神谷："来吧，《猎天使魔女》！"

四周的灯光突然全部暗了下来，音效出现了浮动的跳跃，在场的所有人都陷入了沉默，盯着招待会中央的红色幕布，生怕错过了下一秒那神秘人物登场的机会！会场中央，播放着一段影像。月色清幽，巨大的月亮挂在画面中央，而白金工作室的LOGO停留在月球的正中间，之后消失。此时，悠扬而阴暗的音乐响起了，月光照下，一位身姿曼妙的女性角色从高空落下，并伴随着调情的口吻，击退天空中的堕天使，伴随着羽毛，血滴，还有火花四射，华丽程度不亚于'《鬼泣》系列'中但丁的演出！她性感的身材一举和但丁的人物形象形成鲜明的对比，而她的实力从影像中看出来也是绝对的强悍，并且还具有超越时空召唤神魔击溃对手的能力！最最重

要的一点是：她属眼镜属性！

神谷微笑着和大家一起看着大银幕中的影像直到结束，台下霎时掌声四起。神谷大神便开始了新一次的演讲：“我已经对现在的一些动作游戏感觉到了失望。他们没有思路、守旧、太老套、没有创新！就像你每天下楼点的快餐一样！而我今天给你们带来的，是全新的世界，全新的理念！”

台下的记者们和现场的其他所有人又一次鼓掌，并且一些记者开始了提问。

记者X：“这款《猎天使魔女》的主角为什么是个御姐呢？”

神谷：“其实角色性别问题我没有考虑太多，我只是想在一个角色身上，特别是动作游戏的角色上，花一番功夫，最起码得让人有一种可靠的感觉。”

记者X：“那么开发这款作品的目的……”

神谷：“或许你会觉得我是在报复‘《鬼泣》系列’现在的样子，但是那是开玩笑的……”

记者X：“谢谢。”

记者H：“目前《猎天使魔女》的开发度有多少了？”

神谷：“目前有40%左右了！不过我们还在不断制作，因为你们现在看到的，只是开发中的画面！不过现在我的想法表现和画面中的还有一定差距，我会改善她的！”

猪：“神谷大神，容我插一句，女主角叫什么呢？”

神谷：“‘贝雅尼托’是她的名字，应该说是某种代号更贴切。和但丁一样，取材自西方文化的背景中。”

猪：“看来神谷大神对于西方文化比较钟情呢！”（笑）

记者W：“神谷老师，那现在我们应该如何去正确定位这款游戏呢？”

神谷：“大家知道，我们的游戏，是以创新精神为基础的。《红侠乔伊》、《大神》等以往作品，我都是以打破当前格局的形式来切入游戏界的。这款《猎天使魔女》当然也是。”

台下有不少观众鼓掌以示支持态度。

神谷：“大家可以拭目以待我的这款野心之作！我将改变一些局面，动作游戏的理念应该重新划定了！时代是进步的，应该有变革才对！”

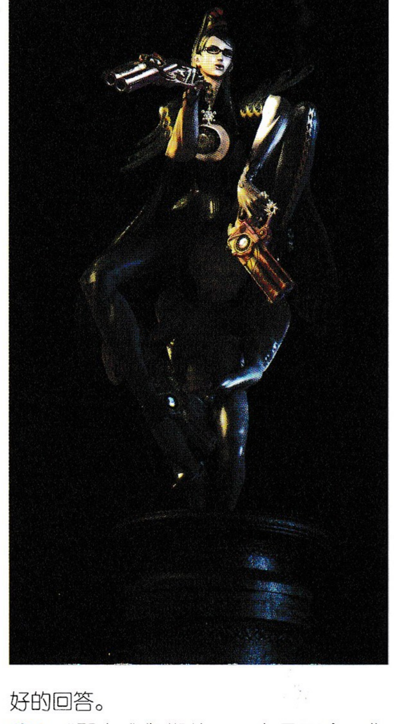
猪：“确实呢，原创作品现在得到的支持度不是很高呢，希望白金工作室此次的作品能激发业界的各位，一同开发新作！”

一席谈论后，发布会也宣告接近了尾声。期间我们还看到了白金工作室其他的作品，但是以完成度来说，《猎天使魔女》是现白金工作室中最拿得出手的大作！

猪：“那么我接下来听听神谷大神有什么话要说吧，展望下2009年。”

神谷：“能够驱使玩家不断产生兴趣的动力已经停滞不前了，所以我们面前正面临着很多要急需解决的问题。而我们白金工作室也是惟一敢于去面对和挑战的！这也正是促使我前进的最大的动力了！请各位关注2009年的白金工作室，关注神谷我，关注《猎天使魔女》！贝雅尼托！”

闪光灯和掌声是给予白金工作室最好的回答。



猪：“那么我们期待下一次见面会，您会把《猎天使魔女》完美发的展现给大家！谢谢您此次的出席！”

我们就这样在闪光灯和掌声中，送神谷大神等白金工作室一行人离开发布会现场。

后记：

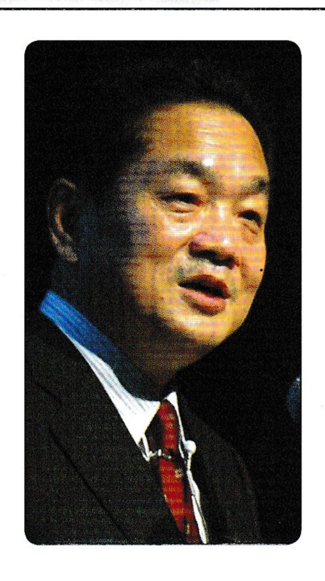
我们希望，上天的神会支持这样一个孩子，他一次又一次攀爬险峻的高峰，他的身姿，闪耀夺目……

业界风云人物候选



SCE全球工作室总裁

继我们熟悉的光头菲尔·哈里森离开SCE后，SCE全球工作室终于有了新的总裁，也就是我们习惯称之为“哈里森2.0”的吉田修平。吉田修平于1986年加入索尼公司；在1993年，索尼电脑娱乐公司成立时，成为其成员之一且参与商业活动策划；1996年4月工作于游戏生产部门的第一线；2000年4月任职管理软件开发部；2007年2月被正式任职为SCE WWS的高级副总裁。索尼的次世代是波澜的。惊险不断，好坏参半，不断更换的接班人，有的看客说是底气不足，有的却提议是时代的进步、进取的表现。全球娱乐部门固然是索尼PS3业务上的一大热点，替换了新领导的全球娱乐部如何在2009年作出成功抉择，就看吉田修平的领导功底了！



久多良木健

前SCE全球工作室总裁

笑容可掬的健叔本月再次登场，习惯于在商场上打拼的他从SCE最高领导人的位置上退下来后果然还是闲不住。在这个月，日本著名的角川控股（角川ホールディングス）对外宣布，久多良木健将出任公司的社外董事一职。据悉，在角川控股集团2008年4月30号发布的三月财务报表中，就曾经提到将把久多良木健作为董事候补人选之一，而这一决定预定将在2008年6月22日召开的第54次股东大会上被正式公布并执行。

业界风云人物

6月

小岛秀夫

“《潜龙谍影》系列”导演

光荣事迹

小眯缝眼、一幅银边眼镜、略长的头发，一脸严肃的时候绝对让人认为他是个不苟言笑的家伙，但是露出笑脸时却有一种略带天真的亲切感，这是笔者对小岛秀夫的基本印象。这个如今在游戏界叱诧风云的人物在许多人眼中绝对是一个神一般存在的游戏制作人，经他之手的游戏，几乎每一款都成为经典。而现在，他的这款游戏甚至被赋予了扭转乾坤的神力，2008年的6月是属于小岛秀夫的，甚至在某些人看来，整个2008年都是他的，因为《潜龙谍影4 爱国者之枪》（后简称《MGS4》）的横空出世。

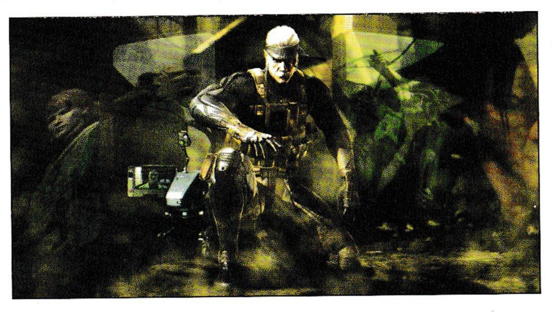
笔者的一个兄弟为了去一睹小岛先生的尊容，特意赶到香港去参加了一个他的见面会，而回报就是全世界仅一台的小岛签名《MGS4》限量版PS3主机。接下来便是一帮哥们儿的“口诛笔伐”，大家都羡慕无比，这种60亿分之一的幸运竟然被他赶上了。但是周遭的人只有干流口水的份，能够享受到的只是那兄弟，不知道这份享受需要经受多少的诅咒啊（笑）。其实说这件事情只是又一次证明了小岛的个人魅力，毫不夸张地说，他甚至影响并征服了一代玩家，而他的武器，便是“《MGS》系列”游戏。

另外还有件很有意思的事情，在《MGS4》发售前夕，我接到了某游戏编辑的约稿，而当时他的理由非常强大——网上现在到处都是《MGS4》的剧透，都不敢上网找资料了，所以这次这篇东西你来帮我搞定吧……虽然多少有点玩笑的意思，但是也足以证明了对于这款游戏有爱的人是多么重视它，一定需要亲身体验它的点点滴滴，要在完全没有任何干扰的状态下去享受游戏带来的所有惊喜。用句玩笑话来说，有很多学生玩家可以说是在“偷偷摸摸”中度过自己的暑假的，当然，不排除那些把本作当主视角射击来感受的玩家。但是不管怎么说，这个夏天属于《MGS4》。

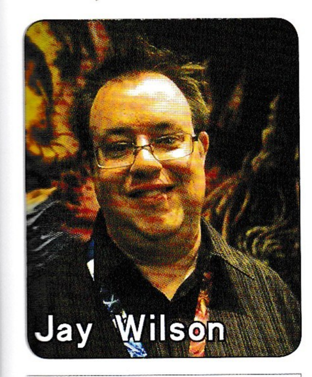
玩家的狂热是对于一个游戏最好的评价，然而狂热的玩家也容易被利用，特别是被俗称为JS的游戏店老板。利用《MGS4》大赚一笔的这些老板们肯定也对该作赞不绝口。试想一下，一个“《MGS》系列”的狂热粉丝在面对游戏发售之后，那肯定是“必入！必首发！必限定！”。而针对于内地的大环境，想弄到一盘限定版游戏可不太容易，于是高价限定版自然就应运而生。为了自己的爱，相信不少人的钱包瘦身速度足以让广大MM们嫉妒得眼红。好吧，即使不说被视作奢侈品的限量版游戏，就现在市面上的《MGS4》影像光碟，那价格已经从最初的几十块钱成倍地往上翻了几个筋斗，但是仍然能用炙手可热来形容。不过到最后，掏钱的总是玩家，肥了的总是JS。

只是说了点趣事，算是赞美一下《MGS4》这款作品，直接赠与游戏内容各种赞美之词的文章太多了，所以大家换换口味，从另一个角度来感受一下这游戏的成功吧。

▼2008年6月的游戏界属于《MGS4》，属于小岛秀夫。



业界风云人物候选



“《暗黑破坏神》系列”首席制作人

很多玩家在2008年6月都在一段时间内干着同一件事，就是每天上一下暴雪的神秘网站看看上面的图案有什么变化。当然，最终在这个月内的最后几天里，全世界所有做这件事的玩家几乎都对着屏幕欢呼雀跃，因为《暗黑破坏神III》正式公布，而作为新作的首席制作人，Jay Wilson则再度成为了业界的焦点。想一想，在2008年6月惟一能把玩家从《MGS4》的笼罩下拉出来的也就是《暗黑破坏神III》的出现了。虽然说“《暗黑破坏神》系列”属于PC游戏领域，但笔者几乎肯定这个系列即使是一般不会去接触PC游戏的电视游戏玩家也会非常关注甚至去玩一玩的，因为它的影响力实在是太大了，用暴雪自己公布本作时的一句话说——震撼天堂。



现任SCE首席执行官

“PSN用户即将突破千万！”这个月平井一夫在大肆炫耀PS3、PSP和PS2销量的同时，特别提出了“非游戏内容与服务”以及“网络”对PS3和PSP成长的重要性。在当月，PSN的全球注册会员已经突破980万，相信区区20W用户，用不了多久就可以被填补进来，各位看到本文的时候，平井一夫先生肯定已经在得意地笑了。PS3用户的网络连接率为45%，用户总下载量相当于1700万张单层DVD光碟的容量。此外，PlayStation Home确定将于今年秋季开始进行公测。

业界风云人物 7月



Square Enix社长

光荣事迹

2008年7月，洛杉矶，缩水版E3游戏展如期召开，作为E3展重要组成部分的三大硬件厂商展前发布会吸引了全球玩家的目光。业界著名第三者微软抢先一步召开了发布会，沉闷的前一个半小时让人昏昏欲睡，尽管微软也十分有诚意地拿出了新版的X360社区系统和虚拟人偶，但仍无法激起到场媒体和全球玩家的兴趣。就在发布会的最后，日本著名RPG游戏厂商Square Enix的社长和田洋一作为微软邀请的最后一位嘉宾登场了，一脸微笑的他介绍了先前已经发表过的三款角色扮演游戏新作《最后的遗迹》、《星之海洋4》与《无尽的未知》。随即转身做离开状，就在众人以为微软展前发布会要在这种平淡无奇的状况下结束的时候，和田又回到了台上。他走上前去轻轻地拍了一下主持人Don Mattrick的肩膀，随后故作神秘地发表了Xbox360版的《最终幻想XIII》。

相信经历过2008年微软E3展前发布会的玩家对上述文字描写的场景再熟悉不过了。和田洋一在发布会上不入流的蹩脚表演加上其公布的内容，让先前的流言变成了现实，也一时间将他自己和Square Enix公司推到了风口浪尖，两者也因为这一“拍肩膀事件”成为了玩家们在2008年7月最为热衷的话题对象。从消息公布后全球各大知名游戏论坛各个“帮派”间血腥的文字战争，以及全球游戏媒体对此事件的热议，将和田洋一社长评选为7月业界风云人物应该不会有什么异议了吧。

在游戏业界进入次世代以来，越来越多的厂商无法再承担起次世代高清游戏高昂的开发费用，也使得越来越多的厂商选择通过跨平台推出作品的方式来收回开发的成本。以制作日式RPG游戏为主的SquareEnix公司也在次世代游戏的开发中越发地显得力不从心，其中一方面来自于技术，但更多的是因为资金。当财大气粗、挥金如土的微软祭出金元政策时，出于对公司长远的利益考虑，SquareEnix公司选择投怀送抱也是情理之中的事。自Square和Enix两家公司合并以来，在和田洋一的领导下，Square Enix公司改变了之前只专注于日本游戏市场的做法，逐渐地向着全球化发展。和田洋一也不止一次地公开向媒体表示该社将为打开欧美市场而努力，而《FFXIII》跨平台推出的决定也进一步证实了Square Enix公司的决心。

《FFXIII》跨平台推出是好事还是坏事就像莎士比亚笔下的哈姆雷特一样，每个人都会有各自的看法。但该事件给游戏业界今后的发展走向所带来的影响和社长和田洋一的那场表演秀给整个游戏业界带来的影响是毋庸置疑的，而和田洋一当选7月业界风云人物也是实至名归。

◀▼2008年游戏业界最大的事件——拍肩膀。

业界风云人物候选



“《GT赛车》系列”制作人

山内一典的大名相信在全球赛车游戏迷中间是无人不知、无人不晓，其制作的以超高拟真度而闻名于世的“《GT赛车》系列”更是大受好评。7月这位知名游戏制作人做了什么事让其能登上业界风云人物的选单呢？请各位看官往下看。

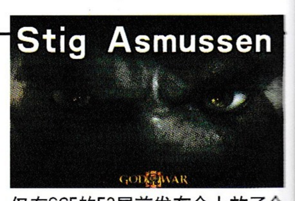
《GT赛车5》作为”《GT赛车》系列“的最新作，自现世以来就让无数人无比期待，而山内一典也通过发售序章版的方式解了玩家的馋。然而序章版的出现却造成了让人又喜又忧的情况，喜的是玩家玩到了心仪的游戏，忧的是游戏的正式版因为序章版的问题变得遥遥无期。同时，序章版也成为了山内一典无限期推迟《GT赛车5》正式版面世的一个冠冕堂皇的理由。7月，当众多PS3主机玩家翘首期盼《GT赛车5》正式版能救PS3于水火之中的时候，山内一典仿佛事不关己，慢条斯理地对序章版不断制作补丁，或是搞一些无关痛痒的，只是为了满足个人爱好的《GT TV》项目。甚至在接受媒体的采访时，放出了“我们目前没有着手制作《GT赛车5》的计划”的话语，这对于PS3主机来说无疑又是一记重拳，而且还是来自于自己人的。

先是让人无限期望，之后再来个无限失望，山内一典让玩家感受到了从天堂到地狱的“快感”，将其列入7月业界风云人物丝毫不过分。

《战神III》制作人

7月份可以谈论的游戏业话题除去《FFXIII》跨平台以外，《战神III》应该说热度最高。仅

Stig Asmussen



仅在SCE的E3展前发布会上放了个10几秒的影像，本作就已经成为了各界最关注的焦点。作为系列最新作制作人的Stig Asmussen相比他的两位前辈David Jaffe和Cory Barlog要低调很多，甚至我们都没能找到他的一张照片，所以就只好用一张奎托斯在《战神III》中的造型代替了。不过与低调的性格相反，《战神III》在08年晚些时候公布的影像让很多人都为之疯狂，《辐射3》的制作人Gavin Carter都自叹不如。

业界风云人物 8月

板垣伴信

“《死或生》系列”以及“《忍龙》系列”导演

光荣事迹

板垣伴信出名的除了那张什么话都敢说的大嘴以外，应该就是他的那张脸了。不知道是不是社长先生觉得他的面容过于充满杀气，于是克扣了他的奖金（其实板垣拿下墨镜时样子还是挺和蔼的）。一怒之下，板垣将自己的东家告上了法庭，于是整件事情闹得沸沸扬扬。虽然最后并没有对于官司的输赢有什么系统地报道，然而8月发生的一件大事让所有人都明白，谁笑到了最后——Tecmo社长安田善巳宣布辞职。消息一出，已经没有人再关心官司的问题了。

游戏制作人和自己的东家不和，这种事情在笔者印象中并不少见，但是以往看到更多的，也就是到双方互喷两句而已。其实很多人也觉得这种事大家图个嘴上痛快就OK了，两边都骂爽了以后该干什么还干什么，毕竟最后赚到钱才是最重要的。不过对于如此彰显个性的板垣伴信来说，这条理论已经不适用了，也许是安田善巳做得太绝了也说不定，把Tecmo的首席制作人“逼上梁山”。可以设想出来的情况很多，不排除是因为总裁大人已经忍受不了他那张什么都敢喷的大嘴。

以牙还牙，以眼还眼，似乎板垣伴信一直是遵循这个原则的，自从倒戈之后，那更是带出一系列连锁反应。股价暴跌这已经是必然的，挤走首席制作人可不是什么好玩的事情，接下来一批板垣的忠实小弟也跟着大哥大离开了Tecmo。虽然有公司方面出来澄清，但是无风不起浪啊……另外，什么都敢说敢做的板垣在离开之前照样让Tecmo方面很头疼，Tecmo公司甚至在开庭之前向法院提交申请督促板垣伴信不要“轻举妄动”。

然而所有人都没有想到，胜利的天平会突然向板垣这一方倾斜。一份关于特别奖金的录音，让整个形势都倒向了板垣伴信，当这盘录音放出的时候，很多人已经看到了最后的结果。当然了，除了官司之外，8月里板垣也没有闲着那张嘴，关于“制作PS3游戏比FC容易”的言论在业界又掀起了不小的波澜。当然这并不是重点。就在8月底，Tecmo宣布《忍龙2》销量过百万，虽然这个时候板垣已经离开了，但是实际上这是板垣的又一场胜利。

▼板垣伴信的2008年可谓丰富多彩，《忍龙DS》还闹出了一出“连环伤人案”。

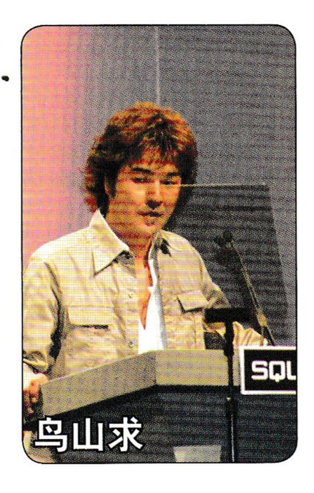


业界风云人物候选



SCE亚洲区总裁

安田哲彦可以说是2008年8月最失落的人，在率队参加完于上海举办的ChinaJoy展之后接受访谈时，安田哲彦无奈地宣布SCE将暂时撤出中国市场的决定。这段访谈在片刻之后流传到了国内各大小游戏论坛，在表示失望的同时，这位SCE亚洲区总裁言语中谈及的一些国内电视游戏市场的问题也引起了很多玩家的思考。虽然不知道何时我们才能用上行货的PS系主机，虽然不知道2009年的ChinaJoy展还能不能看到SCE出现，但笔者相信，安田哲彦关于中国电视游戏市场的这段访谈改变了很多中国玩家的想法，中国电视游戏市场离走向正规，又近了一步。



《最终幻想XIII》导演

经历了7月的“拍肩膀”事件后，《最终幻想XIII》的跨平台俨然已经成为了最敏感的话题，不知道是不是怕太对不起索尼，SE方面的所有名角都依次出面解释跨平台事件并一再强调“日版还是PS3独占的”，和田洋一和北濑佳范在前，本月轮到了《最终幻想XIII》的导演鸟山求。在本月的日本各大媒体头条上基本都出现了鸟山导演的一句话——绝对不会在日本发售X360版《FFXIII》。语气极其强硬，就如同……如同当年SE承诺《最终幻想XIII》绝对由PS3独占一样。

业界风云人物 9月



Capcom公司扛鼎大作《生化危机5》制作人

光荣事迹

要说这9月，放在平常年份，那就是东京幕张各路英雄豪杰在TGS上你方唱罢我登场、风起云涌、血肉横飞、谈笑间樯橹灰飞烟灭的时代。可惜在2008年这个非同寻常的年份TGS可耻地推迟到了10月，好汉们都把拿手好戏捂得死死的就等东京游戏展上放个惊天大雷把芸芸众生电到外焦里嫩。有道是世无英雄而使“哔”成名，大家惊奇地发现，这个月的新闻咋好像就看到一个蚱蜢在蹦跶呢？

Capcom在九月可以说是意气风发。《生化危机5》在历时4年的开发后终于接近尾声。继7月的E3展上本作凭借超高素质的试玩版荣获多项大奖后成功荣登玩家最期待游戏榜首。时隔两月，随着TGS的临近，精明的市场部自然要为09财年最重要的大作提前造势，而在其他厂商皆准备在沉默中爆发时，C社精心策划的推广宣传活动正“润物细无声”地吊着玩家们的胃口。而对此，作为游戏的首席制作人竹内润，成为玩家众目睽睽之下的焦点就是理所当然的事情了。

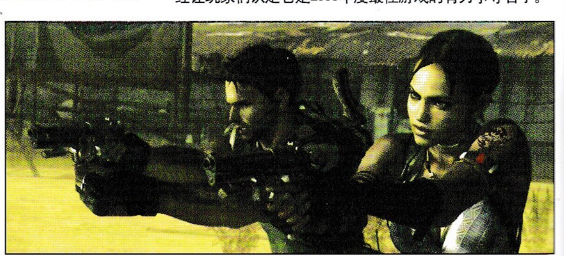
首先说个和《生化5》项目似乎没什么关系的消息：Capcom公司在9月12日公布的年度财报上宣称，将不遗余力地扩大公司在海外市场的业务，因为那里有更庞大的市场个更为广阔的成长空间，同时用一系列数字表明了其决定的正确性，包括当年“独占”后移植了又移植的《生化4》。从报告上看，目前所发行的数款作品在海外的销量都远远超过日本本土，好像真就是那么一回事儿。接下来的新闻就和《生化5》开始明里暗里眉目传情了，在11日的CESA游戏开发者会上，C社针对多平台作品的开发工具“MT架构”荣获程序・开发环境部门最优秀奖，而这正是《生化危机5》的开发平台，在新闻中采用的也是生化5的开发界面截图，竹内润笑着说：“咱家的东西，揍四好哇！”

随之而来的声明更是肆无忌惮地打起了软广告：“Capcom从此不再做独占游戏。”俗话说“Capcom一说独占，玩家都笑了。”当年一次又一次的“独占”宣言把玩家涮得怨声载道，也让每次都投错阵营的C社哑巴吃黄连有苦说不出，这次终于拉下脸皮直截了当地说：“老子就是荡妇，有意见？”骂的人反而闭嘴了。要说这当年口口声声忠贞不二却一代又一代地给东家戴绿帽，如今却正式宣布单身的小姑娘是谁？《生化危机5》！玩家：哦——（长音）！

然后官方年度报告粉墨登场，《生化5》的目标销量被很低调地订在了230万套。和08年几部大作（GTA4/MGS4等）相比这只能算是个比较大的零头。然而该报告后面还加了一段话，算上打杂跑龙套发便当清洁工阿姨，本作的开发人员总数达到了400人之多，这样的一个大团队，卖区区200W是不是太便宜了点？我说竹内桑，是不是打算拖欠农民工工资呢？

终于，竹内润准备亲自登场了，曰：“日本是欧美厂商中的最后一块肥肉。”作为硕果仅存的几家在日本和欧美都能吃得开的游戏系列的制作人，且不问这话的目的何谓，单是在TGS前夕这个山雨欲来风满楼的时机，竹内润的话背后就大有深意。毕竟，生化危机系列在三上真司退出C社后依然保持着旺盛的生命力和玩家极高的关注度，而接任三上大人宝座指挥着这艘巨轮继续航行的船长，站在聚光灯下身穿印着UMBRELA标志夹克面带微笑眺望远方的竹内润，可能只能用一个成语来形容了：“意气风发”！

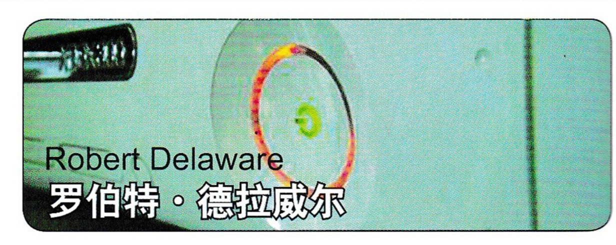
▼《生化危机5》在08年仅仅是放了一个试玩版出来就已经让玩家们认定它是2009年度最佳游戏的有力争夺者了。



业界风云人物候选



冈本吉起，《街头霸王2》等一代名作的缔造者，原Capcom游戏制作人，在接受媒体采访时毫不忌讳地直言道：“日本在游戏行业已经不再是先进的代表了，和欧美相比不仅仅是渐渐拉开差距，而是早就远远地被甩在了后面。”虽然这早已是人尽所知的事情，单看看每周游戏销量榜单就可以很直观地比较出两地的差距，不过这样在大庭广众下说出来还是让广大日本人颇为汗颜。



由于在接受业界著名作家和记者Dean Takahashi关于X360三红问题的采访时泄露公司机密外加没有隐瞒自己的名字，这位名叫Robert Delaware的微软游戏测试员不仅因此背上违反雇佣合同中的保密条款而被炒了鱿鱼，更成为曾一起共事的同事们的公敌。虽然其本人并不后悔而是一副无所谓的态度，不过在一心追求真相的玩家面前，肯说实话的，那就是英雄！

业界风云人物



宫本茂

任天堂情报开发本部总监兼总经理 《马里奥》之父

光荣事迹

2008年的夏天，这位极富传奇色彩的宫本氏在7月的任天堂E3展前发布会上，手持Wii手柄，在台上手舞足蹈，极力向全世界推荐Wii平台上的体感游戏新作《Wii Music》。众所周知，Wii字头系列作一直属于销量比较变态的作品，而到了这一作，观众好像有些不买账了——虽然他演出得十分卖力，效果却不见得良好。玩家不但没有认可称道，反而有些抱怨和猜疑。事实证明，该作的销量的确遭遇了滑铁卢，并且成为了Wii体感作品中销量最为凄凉的一作，玩家普遍评价较低。

其实在经历E3玩家反响冷淡之后，宫本茂曾经表示E3不再适合发布面向核心玩家的游戏。而任天堂众多忠实的玩家却认为任天堂的发表会越发令人失望：在发布会上几乎不能看到传统经典游戏如同样出自宫本茂之手的名作《塞尔达传说》或者《马里奥兄弟》的身影，取而代之的是更多主流的运动类加音乐类游戏。

不过作为顶着“马里奥之父”“世界最出色游戏设计师”光环的宫本茂并非泛泛之辈，偶尔一作的惨败并不代表其事业的转折或导致黯然收场的结局。姜还是老的辣，好像正是为应验这句古话，在时隔不久的10月，胜利者的光环再次降临到宫本大神的头顶——CESA将今年新增的“经济产业大臣奖”的奖项，颁给了宫本茂以表彰对他游戏产业做出的特殊贡献。这个新增的奖项用以表彰对游戏产业做出了突出贡献的个人，由于任天堂著名游戏制作人宫本茂在其努力下，拓宽了游戏的定义，而使游戏更好地吸引原本不接触游戏的人群和女性消费者加入游戏受众的行列之中，对整个游戏市场注入了新的活力。身穿西装，头戴经典MARIO红色帽子的宫本茂，再次玩了一把COSPLAY，也许正是这一抹带有强烈喜庆色彩的红色，衬得他当天的笑容越发灿烂。除开TGS宫本茂获得的个人大奖，其手下作品如《Wii Fit》与Capcom的《怪物猎人便携版2nd G》一起获得了年间作品部门大奖，手下的《马里奥》系列更是在Wii和NDS上全面开花。

这个永远有着童心的老家伙，即使是一句话一个动作甚至一个小小的念头也能带来价值不菲的商机，所以他甚至被东家任天堂严禁公开谈论个人爱好。由此可以看出，能够雄踞无数人心目中崇拜的游戏制作人榜首以及拿下TGS这次新增的大奖的确可说是顺理成章。就像几乎所有人都知道《俄罗斯方块》一样，那个穿着红绿衣服长得并不像的水管工兄弟也是许多人口中老生常谈的话题。而今虽然金融风暴到来，英国媒体上出现的人们对着宫本茂说“游戏在生活是第二位而非第一位”的时候，宫本茂开口了。理解别人的说法，并且切身考虑和担心可能存在的问题，大概是宫本茂一直以来的态度，也是他总是能够大获成功的原因。本月风云人物，非老顽童宫本茂莫属。

业界风云人物候选



《小小大星球》制作团队老大

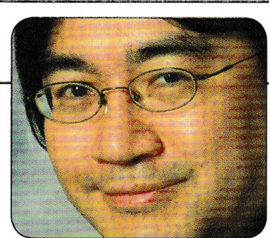
今年末PS3上最有话题的作品是什么？目光近点，再近点。如果您说《小小大星球》，那就恭喜你，答对了。这个在公布之初就引发过无数讨论，甚至被某些媒体称为“PS3救世之作”的作品，在上市之后，的确引发了巨大的反响，带来了无数让人津津乐道的话题。游戏的风格有趣，美工独特，还非常具有自由度，自然大受欢迎。这种玩家的热情，使得线上服务一度瘫痪，然而玩家们在服务器维护完成之后，看上去情绪上也没受到任何影响，依旧乐此不疲地进行着线上的对战以及新关卡的游戏进程……

接下来值得一提的是该作背后的幕后英雄们，看到这款不论在业界还是玩家口中都评价较高的作品，不过来自一个仅有三十人的团队么？开发者之一说，我们比较倾向于小团队，庞大的团队只会让人觉得沟通困难，距离遥远。

《小小大星球》，这个基于“Web2.0”的“Game3.0”概念作品，在游戏的发展方向上做了一步较大且十分有趣的尝试。能够高瞻远瞩地考虑到网聚玩家的力量来推动游戏的趣味性和长久的吸引力，的确是一个明智的手法。除了大获成功之外，本作也因为另外一个看上去比较负面的事件，也就是因背景音乐中夹杂《可兰经》经文颂录，而被质疑亵渎宗教重新召回厂家重制。虽说SCE不是第一次犯类似的错误，但是这次到底应该是说它不学乖好呢还是故意借此炒作呢？不论怎么说，它大红大紫了。

岩田聪

任天堂社长



有段时间一个任饭朋友的签名改成了“我想买NDS的时候，NDSL出了，想买NDSL的时候，又传来了NDSi发布的消息……我好恨。”能让这位仁兄如此哀怨的，的确是个人物。当岩田聪于2008年10月2日发布NDS系列第三款掌机消息的时候，无数人的心都碎了，“钱包又完了”，当然也有无数人欢欣雀跃，“又出新主机了”。

这款主机全名“Nintendo DSi”，从外观上看，屏幕增大了，GBA插槽取消了，多了之前传闻的音乐播放功能和30万像素的摄像头。另外重量轻了，厚度薄了，也支持DSi ware软件了。玩家们看着变瘦的NDSi，悲喜交加，悲的是不再兼容GBA游戏，喜的是新主机对应新游戏新玩法，一直创意无限的岩田聪和任天堂这次又会给人带来什么惊奇的感受是很多人翘首以待的。

虽然说NDSi的长相和功能定位总让人想到山寨机和文曲星（实际上长得还是挺像的），也有人认为这是个市场寿命不长的过渡机型。然而来自日本权威统计机构的数据显示，不过到2008年12月22日，NDSi的销量已经突破一百万，估计在不远的将来就会使得NDSI被请出场外，岩田聪，这个在2002年接下山内溥的帅印并掌管任天堂的有志男儿，这个引领了任天堂从次时代主机阴影走向Wii辉煌的人，你就继续赚得盆满钵满好了。

柿原康晴

Tecmo社长



业界风云人物



光荣社长

光荣事迹

2008年11月18日当天，光荣公司与Tecmo公司联合发表声明，正式宣布由两家公司共同控股组建联合企业光荣Tecmo株式会社的决定。在该联合声明中，两家公司表示此举是为了应对“日趋激烈的市场竞争……通过优化财务体制、强化经营基础以提高各自的财政收益，以世界第一的互动娱乐企业为目标谋求进一步的发展。”

金融风暴，大家都不好过，作为典型第三产业的游戏业界自然也受到了不小的影响。今年整个一年，Tecmo这个拥有《死或生》、《忍者龙剑传》、《零》以爆乳美女、健壮忍者、都市传说为大众所知的会社，首先经历了其王牌制作板垣伴信的离职。这位留着长发长得像歌手伍佰且被诸多网友戏称为“硫酸脸”的人，正是Tecmo镇社名作“《死或生》系列”及“《忍者龙剑传》系列”的制作人。由于工资问题跟老东家前任Tecmo社长安田善巳闹翻之后，辞职并且提交报告的这位仁兄倒是依旧潇洒，每天都活得很滋润，甚至有传言说扳垣即将转投微软——Tecmo为此急忙对板垣下了封口令：人可以走，话不能乱说。

板垣伴信的嘴大概是闭上了，但是带来的影响却没有减小，不仅公司其余的员工们纷纷控告公司不给加班费，人心涣散的Tecmo股价在今年夏天的走势就好比过山车一般反反复复起起落落，然而整体呈狂跌趋势。这种情况之下，社长安田善巳的离职似乎成了理所当然，接任他位置的是现任会长柿原兼晴。在外忧内患的侵扰下，Square Enix伸来了橄榄枝，准备出资收购Tecmo，可惜经过董事会的一直商定后，Temcmo的回答却是出乎意料的“不，谢谢！”就在外界舆论对此一片哗然之时，Tecmo却不慌不忙地发表了与光荣公司的合并意向。官方声明中提到，Tecmo与光荣两家正展开积极磋商，着手筹备建立一个完整的一体化管理体系，在保证“稳定及安全环境”的同时，最大限度保证双方在诸多方面的独立性。这个新成立的光荣Tecmo联合株式会社的经营目标，是在2011年度实现700亿日元以上的销售额以及超过160亿日元的营业利润。

临危受命的柿原康晴和签字画押的伊从胜则顺理成章地成为了本月的风云人物，自然要论受众关注程度，柿原康晴远超过伊从胜，这位原Tecmo创始人柿原彬人之子。这位原本是医科大学学生，没有顺着寻常轨迹从医而是选择接过父辈旗帜，不知道以后的路还好不好走。比起嫁到别人家当二房，这种结局好像更容易被接受一点：名正言顺地跟光荣结婚，建立共同的革命友谊，为着宏大远景而奋斗，的确比被出资收购买断青春好了太多。9月签订协议，本月正式携手新婚伴侣大告天下的Tecmo与不嫌对方身价大跌的Koei一起，登上了本月的风云榜首。

业界风云人物候选

Cliff Bleszinski

战争机器制作人

2008年11月7日，全球超过2万多家零售商同时敞开大门同步发售《战争机器2》。至此，全球20多个国家数以万计的忠实玩家终于拿到了这款X360平台招牌游戏。开发方Epic Games的设计总监Cliff Bleszinski说非常高兴能够实行全球同步发售，这一点在游戏界前所未闻。而这款X360年度游戏大作在发行的首个周末的全球销量，已然突破两百万张，而由于这样的销量极有可能成为这一代Xbox360平台上的游戏销量冠军。

在这个不论是季节还是经济大环境都有些萧条的寒冬，于11月发售的《战争机器2》能够取得如此喜人的成绩，Cliff Bleszinski功不可没。本作《战争机器2》描述只需政府联盟（COG）英雄Marcus Fenix和德尔塔小队为拯救最后的城市Sera免受蝗虫之灾而战，当Dominic Santiago在寻找他失散妻子Maria的过程中发现线索后，任务转换成了他的个人使命。

虽然经济危机的蔓延使得消费水平持续下降，尽管消费者已经节约开支，但是他们愿意在家庭娱乐、共同娱乐等方面有所投资，同时消减不必要的开销，于是数字娱乐产业未曾衰退的现象被舆论评论为经济动荡时期的避风港。在另外一方面，由于远远超过150万玩家通过Xbox Live登录《战争机器2》，创下了Live玩家同时在线人数的新纪录，Cliff Bleszinski，这位曾有着“《战争机器》不仅仅是游戏个体，而是平台”言论的制作人，也算是在本月出尽风头。



CHUNSOFT社长

少年得志的中村光一作为在大学时代就凭借制作游戏的红利创办CHUNSOFT的社长，独立推出过一系列大受好评的作品，如《弟切草》、《风来的西林　不可思议的迷宫》等游戏。更可大书特书的是，这位老兄还是另类游戏流派——音响小说类游戏的创始者。自1994年以来，成功推出过一系列以剧情诡奇和分支庞大取胜，叫好叫座甚至使土星机得以短暂回光返照的音响小说游戏之后，在这几年日本家用机市场上，貌似有些沉寂，前两年推出的《忌火起草》市场反应也比较平淡。

然而，11月某期《Fami通》发布本周游戏评分之后，不论是媒体还是业界或者玩家都沸腾了，CHUNSOFT的新作《428　被封锁的涉谷》，这款对应Wii平台的音响小说游戏，竟然获得了满分四十分。这是《Fami通》史上寥寥可数的满分作品之一，也是第一款获得满分的音响小说作品。引发话题的同时当然掺杂着谤议，阴谋论和受贿论并不能掩盖此款作品的光芒。《428　被封锁的涉谷》的故事是讲述涉谷街区附近200X年4月28日某个下午发生的一起事件，由于事件的发生，涉谷被封锁，在那附近的数个素昧平生的人们由此联系到一起。

被视作《街》续作的本作，在世界观架构和游戏方法上与牵着的确有所相仿，然而对于中村光一来说，一直提倡硬件并非全部，而只有游戏性是游戏永恒主题的天才游戏制作人，也算在他有生之年，拿到了一份较为满意的答卷。

业界风云人物

12月

岩田聡

任天堂社长

光荣事迹

2008年的12月，就在这一年即将结束的时候，任天堂再度发难，岩田社长喜笑颜开。

2008年12月10日，Square Enix公司在东京新宿召开了一场为“《勇者斗恶龙》新闻发布会”，SE社长和田洋一、“《DQ》之父”堀井雄二、包括任天堂社长岩田聡也都亲临现场。发布如此大排场也引起玩家好奇，按理说今天只不过公布NDS平台的“《勇者斗恶龙》系列”正统续作《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》（以下简称《DQIX》）的准确发售日，可有必要为此专门开个发布会吗？直到会尾，突如其来的《勇者斗恶龙X》让全世界玩家始料未及，原来这才是发布会的重点。在《DQIX》都还没确定发售日的今天，又有谁能预测出《DQX》就这样乍然惊现。

SE公司自从和田洋一当社长之后变得越来越务实，只用利益来权衡和硬件方的亲密程度。开场和田洋一、堀井雄二和岩田聡的握手言欢的场景让玩家不禁想起来2008年和田洋一实在是和太多人握过手了。当时的日本媒体特意报道了一个细节——岩田聡社长笑得很开心。

在日本，RPG类游戏一直是日本国民最受欢迎的游戏类型，每年度的软件销量总冠军一般也在三个RPG游戏中产生，从时间上分别为《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《口袋妖怪》三大系列，因此被称为日本三大RPG。《DQ》是日本最早的RPG游戏之一，它开创和发展了一个崭新的游戏类型。在对应人群上，《FF》主要针对中青年核心玩家；《口袋妖怪》则适合青少年玩家。惟独《DQ》覆盖面最广老少通吃，在日本目前也只有“《DQ》系列”能被称为国民级。

在贩卖上：《FF》和《DQ》都是首发即大爆发，然后逐步冷去。《DQ》正统首发爆发力比起《FF》和《口袋妖怪》都更胜一筹，因此被称为史上最强首发，排队长龙也被称为日本最强贩售现象。另外“《DQ》系列”游戏的发售日也是其它开发商避之不及的日子，正因为它恐怖的影响力，几乎同期发售的软件都会受它波及。由于之前某代“《DQ》系列”正统续作发售选择在工作日上，导致大量学生逃学社员旷工来购买，因此Enix只得调整后来“《DQ》系列”正统作品的发售日，一般只选择周末或者节假日。在日本游戏贩卖史上，因为销售火爆而引发发售日调整的游戏，只有《DQ》。

熟悉游戏业界的朋友都知道，“《DQ》系列”每代正统续作只会出在当代普及率最大的主机上以此确保销量，在日本次世代主机占有率上Wii也以压倒性优势领先，所以《DQX》选择Wii也合乎惯例。这是对任天堂、也是对Wii发售两年努力的最大认可。而有了“《DQ》系列”正统续作的平台，最后也都无一例外地成为同代主机竞争的胜利者。《DQX》的加盟极大强化了Wii的软件阵营，势必会为之未来贩卖推波助澜，巩固任天堂在当代家用机竞争中的霸主地位，也会成为日后其它第三方在选择平台上的参考。

在《DQIX》登入NDS肯定了任天堂在掌机领域的成就后，现在连《DQX》也登陆Wii。这样一来任天堂就已傲人成就在家用、掌机二大领域全面胜出，成为当今游戏界的最大赢家。岩田社长在当初因为GC失败家用机领域曾一度到了生死边缘，继而铤而走险以代号“革命”来孤注一掷之时，可曾想到仅用两年就革命成功。即将全面重拾失去十多载的霸主之位，也难怪岩田聡喜笑颜开。

▼《DQX》登陆Wii，基本已经宣布了任天堂在日本家用机市场的胜利。



业界风云人物候选

《纷争 最终幻想》副导演



12月在日本市场卖得最好的游戏就是这款SE为纪念旗下伟大的“《最终幻想》系列”诞生20周年而开发的特别作品了，这款被制作人荒川健称为潘多拉之盒的作品，让玩家处处有喜悦和感动。荒川健正因为对“《FF》系列”有着发至内心的狂热才能如此用心地制作出这样一款伟大的作品。在众多玩家的期待下，本作从一开始首发就异常火爆，在两周内销量突破65万，成为12月内PSP软件平台销量最好的软件。

LEVEL-5社长



12月内另一款备受关注的游戏便是之前日本权威媒体《FAMI通》给了29分意外低分的PS3平台首款真正意义的独占RPG大作《白骑士物语 古之鼓动》。由社长日野晃博亲自监督并制作了相当长时间的这款游戏可以说肩负了很多意义，可以说对缺乏独占RPG作品的PS3平台有着非常关键的战略作用。游戏发售后，与低评分形成鲜明对比的是本作首周销量就突破20万，这个成绩也是所有PS3软件首周销量的历史第三名。仅排列在《合金装备4》和《鬼泣4》这二大经典之后，而游戏在玩家之间也颇受好评。在媒体评分日趋商业化的今天，还是市场还了日野晃博一个清白。

结束语

又到了写结束语的时候，写完这接下来的寥寥数字，2008年的游戏界对于我们也就完美划上了休止符，随即它将逐渐离我们越来越远。走得热闹，走得感伤，走得安静，我们也曾置身其中，为之兴奋，为之欢乐，为之气愤。有这么一篇东西存在，便可以让我们记住这些日子。多年以后，如果偶然间可以再度翻开这本书的这几页，我们依旧可以找得到这些因为2008年游戏界发生的事曾有过的感觉。

仅以此篇，纪念风云变换的2008游戏界。LU

文 黑翼天使X 文编 白夜

真猛将传 GAME CREATOR PROFILE

发掘创新 与时俱进——荒川健

人物资料：
荒川 健（あらかわ たけし）
生日：1975年6月19日
籍贯：鹿儿岛市
1998年5月16日加入Square Soft

参与开发作品：
《最终幻想Ⅷ》（材质设计）
《最终幻想Ⅸ》（材质设计）
《最终幻想Ⅹ》（材质设计）
《王国之心》（材质设计导演）
《王国之心Ⅱ》（菜单设计导演）
《纷争 最终幻想》（副导演）



本月最受关注的游戏之一便是终于发售的PSP平台“《最终幻想》系列20周年纪念”作品——《纷争 最终幻想》。游戏中分别从“《最终幻想》系列”的初代到第十二部正统作品中精选出正反两派，进行华丽的乱斗式对战。而负责对这款游戏的各个方面进行统筹与设计的副导演职位，便是由近日在各个媒体上曝光度颇高的荒川健所担任的。或许很多读者对于“荒川健”这个名字并不是很熟悉，但是他实际上已经在Square Soft（现Square Enix，以下简称SE）工作了10个年头了，虽然之前没有担任过游戏制作阵容的“头把交椅”，但其才华早已经渗入到了SE的各个看家作品之中。接下来白夜就带领各位读者朋友认识一下这位众多经典作品的“幕后”英雄，了解一下这位才华横溢的游戏设计者的成长之路。

天赋

荒川健于1975年出生在日本鹿儿岛县的鹿儿岛市，或许应了其游戏设计者的身份，他从小便爱好绘画，而把绘画视为“工作”也是荒川对儿时生活的第一回忆。“我是一个性格比较温顺的人，对于别人说的话几乎言听计从。”荒川回忆到小时候自己的性格时如是说。而在很小的时候虽然只是乱画，但他却听取了母亲的意见，在画人物时使用“肤色”与“橘色”交错来画。由于过于模仿真实，所以画出的人物反而完全没有一点“孩子”的气息。

在那个年代，鹿儿岛的动画播送并不是很发达，来来回回只有《魔神Z》、《UFO机器人 古伦泰沙》等几个动画反复播送。而也正是因为这几部动画让正在上幼儿园的荒川迷上了变形机器人，他模仿动画来设计机器人变形前与变形后的图画，并且还画出零部件以及组合图。当然这些设计大多并不怎么合理，不过对于不到7岁的荒川健来说，却已体现出了其在设计与创造方面的天赋。

荒川的母亲一家负责着当地芋头的经销，因此父母经常忙于生意而无暇照顾年幼的他，因此抚养荒川的任务几乎都交给了祖母。平日里，家里经常会堆积很多包装用的瓦楞纸，荒川便喜欢把他们收集起来，独自摆弄玩耍。“我小时候几乎每周六必做的事情就是把瓦楞纸组合起来，做成很大的小屋。”荒川的创造天赋不仅体现在绘画上，还体现在这些平日里的“创作”上。他将许多片瓦楞纸重叠组合搭成一座小屋，留出窗户，在里面贴上墙纸，铺上被褥，俨然成了一个“儿童小窝”，尺寸完全够他自己进去住了。此外，每到年末收岁暮礼的时候，家里就会剩下很多箱子，荒川便把这些箱子剪拆拼贴，甚至做出了立体迷宫，并将从祖母那里借来的许多玻璃球当作陷阱放在迷宫里。可惜的是周末一过，父母回家后便会将荒川的这些“杰作”——收拾掉了。

而正是以上的各种爱好，使得荒川在小学时代的美术成绩几乎次次都能拿到满分。

启蒙

荒川健的叔父是一个游戏发烧友，经常带着荒川去街机厅打游戏，当时比较流行的有《立体空战（Zaxxon）》、《大金刚》等。而随后当其叔父听闻《大金刚》移植FC平台后，便立刻给荒川买了一台FC回来。“对于叔父来说，带着我们这些小孩或许是给了他去街机厅的借口吧。”荒川微笑着回忆自己的叔父，“FC更像是谢礼了。”

之后荒川也和许多同龄的孩子一样，在被限制的时间内尽情地体验着游戏的乐趣。当时家里的规定是每天只能玩1小时游戏，不过荒川和小朋友在外面制作了一个“秘密基地”，这样就可以尽情地看漫画、打游戏了。就这样直到某个游戏的发售，使得荒川的兴趣由“玩游戏”转变为了“制作游戏”，这个游戏便是大名鼎鼎的《超级马里奥兄弟》。

“为什么顶了方块会出现蘑菇？为什么吃了蘑菇会变大？为什么一踩乌龟就可以消灭它？对于这些超现实的设定我当时完全不能理解。”荒川之前所玩过的《大金刚》等游戏基本上还是比较现实派的游戏，游戏的故事也比较符合动画电影般的感觉。然而正是这款设定近似有点“无厘头”的《超级马里奥兄弟》，引发了年幼的荒川对游戏设定方面的思考以及对游戏制作的兴趣。虽然只有10岁，但无形中荒川已经在此时迈出了成为游戏制作人的第一步。

此后的荒川经常在纸上取16×16的格子来设定角色和计划，比如“按下这个就可以同时朝三个方向发射弹幕”的字样都会标注在图表下方。而当荒川小学五年级的时候，任天堂推出了一款名为“Family basic”的游戏制作工具，可以让某些爱好者制作出简单的游戏。荒川得知后便死缠烂打请求母亲为自己买了一台，打算创造属于自己的游戏。

起初荒川打算做一款“在一个固定的场景中，1P与2P各控制一架飞机互相射击，破坏对方则为胜利”的游戏。不过随着制作问题也随之出现了，只会“加减乘除”四则运算的荒川是无法计算并设定坐标的位置以及飞机与弹幕重合这些判定的。“其实我还想制作一款《超级马里奥》风格的游戏，不过由于只用了加法和减法，主人公的跳跃轨迹竟成了三角形。那时我对二次函数完全不懂啊！”荒川谈到这里无奈地苦笑了一番。而了解到“数学”对于游戏制作的重要性之后，荒川在小学便开始拼命自学并掌握了初中数学的大部分知识。此外由于程序语言是BASIC，牵扯到很多英语方面的专业词汇，完全不懂英语的荒川同时自买教材开始了英语的自学。这种“觉悟”与“早熟”可以说为荒川日后成为一个游戏制作人奠定了坚实的基础。

奋斗

在小学便已经痴迷于制作游戏中的荒川健在升入初中后愈发加快了自己学习的脚步。在学校他加入了排球部，每日练习完回到家后便会全身心投入到游戏制作中。而此时Family basic已经无法满足荒川的制作要求了，随后他便购入了较为高级的游戏制作工具“MSX”。“什么都做了，没有剧情的解迷游戏、动作游戏、休闲游戏等等，能让朋友玩得开心就好。”在那段时间内荒川应用“MSX”做出了许多游戏，并且对于他本人来说，能让朋友玩到自己制作的游戏才是莫大的快乐。

那时荒川周围的人别说是制作游戏了，连有电脑的都没几个，所以荒川关于编程方面的知识只能借助于《Microcomputer BASIC magazine》杂志以及其他一些编程方面的专业书籍。当然也有不懂的地方或者搞错的地方，但是没有任何人能够帮他斟酌。不过还好当时有一个志趣相投的朋友愿意借给他一台X68000（日本的旧式电脑之一）进行游戏开发，所以荒川需要时便会用自己的自行车货架装着X68000穿梭于繁华喧市，往返于山上的自家屋中。“真亏我这么折腾，这台X68000居然没有坏！”这段经历给荒川留下了美好的回忆。



■《超级马里奥兄弟》对荒川健影响颇深。



▲夏普X68000，荒川健当年完成自己的“大作”《Power Force》的利器。

就这样经过了半年，在不停地错误与反复尝试下，荒川完成了一款格斗游戏“大作”。游戏的企划、程序以及音乐全部由荒川一人完成，并且整个开发过程保密，这让他的朋友知道后大为吃惊，无不对他刮目相看。荒川为这款游戏取名为《Power Force》，“Power”象征了肉体上的力量，而“Force”象征了精神上的力量，或许这名字也带着些对自己的激励。虽然只是一款开发了半年的游戏，但游戏的素质却相当高，荒川的朋友在试玩了之后都鼓励荒川进行续作的开发，这对于已经身心疲惫的荒川来过毕竟太勉强了，不过他在日后还是制作了一部该游戏的“资料篇”，或者说是这个游戏的“最终完美版”。整个游戏包括追加的4名角色总共可选择角色达到了16名+1个隐藏角色，并且改进了人物比例变为“五头身”，增加各角色招式，此外当操作人物的HP为四分之一以下时还可以发动“超必杀”。这些种种成熟的设定也体现出了荒川作为一个游戏制作人的资质逐渐成熟了起来。

决心

在进入高中的关键考试之前，荒川健曾经思考过高中索性直接去东京进入“游戏制作专门学校”学习。不过老师认为游戏业没什么前途，人气不会持续很久；而父母也认为荒川至少还是在本地把高中念完再说。“当时上课满脑子全是设计游戏，老师讲的话根本听不进去，数学以外的科目更是差得一塌糊涂。”面临着选择，荒川最终在初中三年级时封印了心爱的MSX，经过将近一年的“头悬梁锥刺股”式学习，总算是顺利地考入了高中。

升入高中后，荒川健白天在学校与同学打保龄球、打台球，几乎无所不玩。不过回家后则回归了“本性”——

继续钻研着游戏开发。此外街机厅也是荒川经常去寻找灵感的重要场所之一，当时《太空哈利（Space Harrier）》等体感游戏风靡一时，不过相比之下荒川更喜欢的倒是“弹子球”一类的游戏。

就在这样的生活中，高中很快就走到了尽头，高考的选择再次摆在了荒川的面前。虽然指导老师如同大多教师一样依然反对荒川走游戏制作人的道路，不过其年轻的班主任却非常支持他的志愿。在与其反复谈心之后，荒川决定报考东京的一所三学年制私立学校——Human creative school（现已倒闭）。“当时学习游戏制作的专门学校数量少得可怜，也没有什么明朗的就职前景，指导老师反对那也是理所应当的吧。”不过最终荒川如愿以偿，为了自己的梦想做出了选择，向着游戏制作人的方向又迈出了坚实的一步。

求学

和很多初次远离家乡来到大学的独生子女们一样，初次离开家门在东京求学的荒川健对于如何照料自己的生活可谓是一窍不通。听闻荒川的“惨状”之后，他的母亲便立刻赶到东京作为“陪住”待了大概一个星期左右，并在这期间指导荒川整理自己的生活。“怎么房间里还是这么多虫子！”当母亲回去后，荒川依然花了相当长的时间才适应东京的生活。

在学校里，荒川选择了“图形课程”的专业，并且依靠在便利店打工以及家里的资助买了台Macintosh LC630（早期的苹果电脑）以供学习研究使用。不过令荒川失望的是，学校的课程是从零开始讲起，也就是说面对那些没有任何游戏制作基础知识的人而开设的。这对于已经能够独自制作游戏的荒川来说，完全学不到太多有突破性的内容。于是他毅然决然放弃了在便利店的打工，寻找一些中小型游戏工作室在里面学习并且打工。对于此时的荒川来说，“实践”其实就是最好的学习。

契机

1995年毕业后，当时在其学校创办的公司——Human里兼职的荒川健凭借出色的才能直接转职为了正式员工。当时他曾担任图形、企划、街机游戏开发等多个职务，极大地扩展了自己的能力。在这里工作了两年左右的时间之后，当时大红大紫的日本游戏开发商Square Soft的人才招聘广告映入了荒川的眼帘。说到对于Square的关注，荒川提到了更早几年发售的《最终幻想Ⅴ》这款游戏。虽然荒川很早便玩过《最终幻想》初代，不过他坦言对于RPG类型的游戏始终提不起太大兴趣。而系列的第5代作品新加入的“ATB（Active Time Battle）系统”却引起了荒川极大的关注，首先因为他本身对一些各个游戏中的创新要素就很在意，其次对于“《最终幻想》系列”4代以前的战斗系统，荒川认为以自己的水平都可以完全胜任开发工作，但《最终幻想Ⅴ》这一“ATB系统”却是超越了自己的能力范畴。心怀一丝敬意，荒川在当时便有了加入Square的念头。

于是报着试试看的态度，荒川向Square投出了自己的简历以及入社申请书……

“没想到这么快就通过了，这或许也是一种缘分吧。”荒川健回忆起当时接到Square Soft的通知时的心情时说道。其实以荒川的才能，进入Square并不是什么运气因素。而经过这次跳槽，荒川在Square一干就是十年时间。



▲《最终幻想Ⅷ》是荒川来到Square Soft后所参与开发的第一款游戏。

转机

荒川健在接受Square面试之前，正是《最终幻想Ⅷ 体验版》公布的时候，而当时面试的过程也十分顺利。“哎？已经能够自己制作游戏了呀！”面试官在惊讶之中没有多问几个问题便通过了荒川的面试。而进入Square后，荒川虽然并没有主动申请加入“《最终幻想》系列”的制作团队，但是在机缘巧合之下，他恰好被分配到了当时正在紧锣密鼓开发中的《最终幻想Ⅷ》的制作小组。

第一次工作，荒川负责的是给《最终幻想Ⅷ》中的怪物建模进行上色，而这一干就长达好几年。从《最终幻想Ⅷ》到《最终幻想Ⅹ》，荒川成为了材质贴图设计方面的专家。“不管怎么说，‘《最终幻想》系列’的每一作需要制作的内容都很庞大，当时每制作完一款游戏后，下一款游戏的工作又要马不停蹄地开始了。”

在加入Square的前几年，荒川的才华只是体现在了贴图设计这一方面，这不免让人略感有些遗憾。不过“是金子在哪都会发光”，荒川的第一次转机出现在Square Soft与迪士尼公司合作决定在PS2平台制作一款名为《王国之心》的游戏之后……

《王国之心》由于是Square与迪士尼共同制作，所以迪士尼那边也承担了一定的工作。标题以及角色设计这些都是已经决定好的，所以贴图设计组的工作方向也比较明确，就是一定程度的复制与还原。比如“角色的具体颜色应该如何选择”、“怎么转换为游戏画面”等等，都是贴图设计组的任务。另外由于贴图设计组之前负责的“《最终幻想》系列”多为以写实派的视觉效果而进行创作，此次却要逆时代而行，用卡通手法来尽可能地还原迪士尼角色的风格，这对于贴图设计组来说是一个不小的挑战。

担任着《王国之心》贴图组总导演的荒川指挥着部下经过反复尝试，最终利用了PS时代的一种改良的上色技

荒川健小访谈

Q：说一说你最喜欢的东西，从音乐，电影，歌曲，人物，电视节目，食物等等多说一些吧。
A：食物最喜欢香蕉，不过晚上还是更喜欢吃披萨和汉堡，喝点可乐。艺术的话比较喜欢西班牙建筑师安东尼·高第的建筑风格，尤其是“圣家堂”，大赞！电视节目还是看美剧比较多，比如《英雄》、《迷失》之类的。至于电影接触的比较晚，2001年才看的第一部吧。今年看了《蝙蝠侠 黑夜骑士》与《悬崖上的金鱼公主》等感觉都不错。对了，今年在看《帕克与魔法绘本》的时候第一次在电影院里感动地哭了起来，说出来还真有点不好意思。

Q：你最尊敬的人是谁？能告诉我理由吗？
A：宫本茂先生，他改变了我的人生。《超级马里奥》已经拥有了一个游戏所应有的全部要素，我从中受益匪浅。

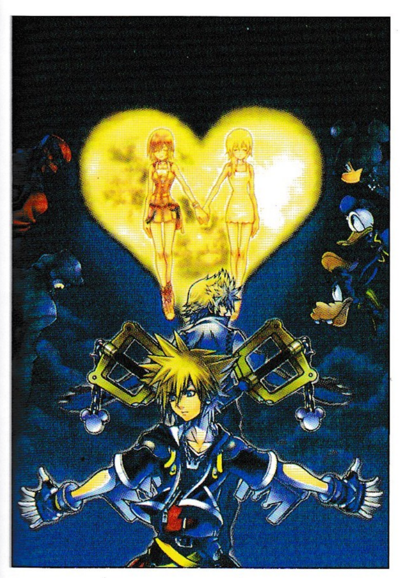
Q：现在最期待什么事情？
A：旅行！工作结束了最喜欢泡泡温泉，到各地吃一吃不同风味的料理。此外还打算公开自己在《小小大星球》这款游戏里制作的一个关卡，还请期待（笑）。

术成功地塑造出了一个个活生生的迪士尼卡通角色，最大程度地再现了《王国之心》的世界观。而最终《王国之心》（含各种版本）在全球狂卖550万套，荒川健可以说功不可没。

转型

《王国之心》的大卖必然促使续作《王国之心2》的开发提到日程上来，之前《最终幻想X》的贴图设计组接任了这一工作，而《王国之心2》贴图设计导演的职务也由《最终幻想X》的贴图设计导演负责。荒川由于之前《王国之心》的功绩名声大噪，并且刚好此时前任游戏菜单设计导演辞职，使得荒川便被提升到了菜单设计导演的职位。

"或许很多人认为菜单设计是项很简单的工作，其实这是一个误区。因为游戏中的文字是提供给玩家最直接的视觉上的信息，如果处理不好，则会影响玩家的接受度，会让玩家觉得游戏不够友好。"当时PS2游戏的开发环境可以说已经相当成熟了，荒川至少不用再被"同一画面只能显示16个字"之类的条件所制约了。当时还有人怀疑作为程序出身的荒川是否有能力完成菜单设计的任务，而实际证明，荒川的才华绝对是包含了游戏制作的各个方面的。



▲《王国之心》的成功荒川可以说是功不可没，图为《王国之心2》。

2008年12月18日，作为"《最终幻想》系列"20周年的纪念作品——《纷争 最终幻想》可以说是全面展现荒川健才华的一款游戏。实际上当年在《王国之心》的开发即将结束时，荒川与当时《王国之心》制作组的导演野村哲也等多名游戏制作人员经常坐在一起讨论关于游戏创意的话题，当时有人提到到："如果用《王国之心》的战斗系统做一款《最终幻想》角色的格斗游戏，说不定会很有意思。"这也就是现在玩家们手中《纷争 最终幻想》的创意。不过鉴于当时时机并不成熟，所以他们并没有向高层提交这个计划。直到SE提出"《最终幻想》20周年纪念"的计划后，当初的设想才化身为《纷争 最终幻想》被提交到了上层。

在2005年秋季，《纷争 最终幻想》的企划书提交，在历时三年的精心制作之后，这款主要由荒川负责的游戏便圆满完工了。如玩家们所见，游戏素质颇高，无论是"《最终幻想》系列"的老玩家还是新接触此系列的玩家都能在游戏中找到令他们快乐以及感动的因素，可以说这款作品完全对得起这个日本游戏界最优秀RPG游戏的20周年纪念作品称号。

信念

"创新思维与地位无关。"这是荒川一直坚信的一句话，也是他一生的信条。"随着时代的改变，游戏制作人所面对的玩家绝不会永远是同一群人。游戏的创意及点子与经验不同，他们不是依靠累积所获得，这是游戏业界应当给予重视的一个问题。"

"虽然我身兼副导演的职位，但是我会听取现场所有游戏制作人员的意见。创意不分贵贱，即使是担当图解方面职务的同事依然会在程序方面有所见地，一个程序员也有可能在推广方面有所突破。是否能干好一个工作和性别与年龄无关，归根到底还是创新思维以及对工作的态度。是否能够将部下的创新思维引发出来，不错过任何一个金点子，将其中的意见具体化、形象化，这也是我作为副导演的工作与职责。"荒川在最近接受的一次参访中阐述了自己在作为一个游戏制作人时的观念与态度。



▲《纷争 最终幻想》制作小组，荒川健（左下），野村哲也（右下）。

结语

二十年风风雨雨，游戏界经历着一波又一折。在波峰中兴盛，在波谷中低迷，但波浪必将涌向前方。如今金融危机席卷全球，游戏界也面临严峻的考验。而在这乱世之中，一位倡导"创意"，提倡"与时俱进"的年轻制作人浮出了水面，走入了我们的视线。他为游戏界注入了新鲜的血液，打进了强力的柱桩。《纷争 最终幻想》发售一周，销量直破50万大关！愿这位腼腆的大男孩能够继续闪耀自己的光芒，我们拭目以待！

Q：现在最想得到什么？
A：车……以及开车的勇气。其实自己早就考取了驾照，但不知为什么渐渐地患上了"恐车症"……现在真的很害怕开车。

Q：有自己的座右铭吗？
A：无论身处多么危险的境遇，也要坦然笑而相对。当然该哭的时候就要哭，我觉得哭也是一件好事情。

Q：如果没有走上游戏制作人这条道路的话，你觉得自己会从事什么职业呢？
A：如果没有与游戏的邂逅，也不能说我就不会从事设计或者插图画家之类的职业。只是我这人有些厌腻性，对于某件事究竟能不能抱有持久的兴趣还真不好说。所以我觉得或许我天生就有点适合游戏制作人这个职业吧。

Q：对于自己曾经参与制作过的游戏，哪一款给你留的印象最深，能说一下理由吗？
A：应该是《最终幻想Ⅸ》，不过这倒不是说游戏内容，而是在当时我负责的项目在繁忙时期和夏威夷工作室进行了合作，不过可没时间让我去欣赏风景。伊藤裕之先生带我熟悉了很多同事以及《最终幻想Ⅸ》的制作方向等等。当时学到了很多东西，尤其是在处理人与人之间的关系方面，对我来说是人生中最为宝贵的一笔财富。

文编 白夜



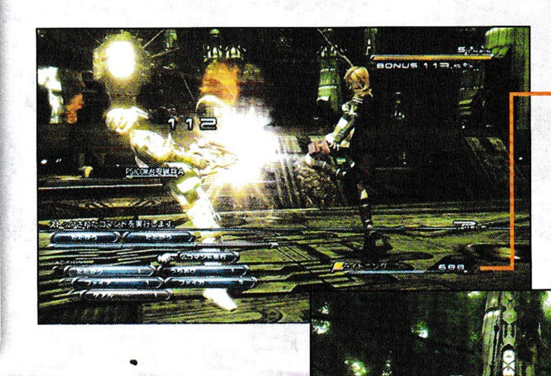


近两个月可以说是《最终幻想XIII》（后简称《FFXIII》）自公布以来放出消息最多的两个月，新消息加起来应该比这之前的两年放出来的还要多，这不禁让我们有一种“终于有点盼头了”的感觉，可以感觉到制作小组的工作确实在加速了。之前在2008年8月的DK∑3713上Square Enix曾放出消息，本作的试玩版会随2009年3月发售的蓝光电影《最终幻想VII 再临之子 完全版》的初回版赠送，可之后几个月时间内我们甚至还是没有看到一张游戏的实际战斗画面，对于本作的战斗系统玩家依旧是云里雾里完全不知所踪。

目前，吝啬的SE方面终于公布了《FFXIII》的战斗系统相关消息，而本次的劲作揭示板栏目就第一时间为您送上这些消息。

再度进化的ATB战斗系统

ATB，全称Active Time Battle，译为“动态时间战斗”，这几乎已经成为了“《最终幻想》系列”的标志性战斗系统。在最新正统作品《FFXIII》中，ATB系统将再次得到进化。在《FFXIII》里，玩家的ATB时间计量槽消耗部分是可以由玩家自己的选择来控制的，这也是在本作中得到进化的ATB战斗中最大的特色。如果玩家一次所执行的指令很多，就会一口气将时间计量槽耗费光，而如果玩家一次只执行例如物理攻击这种很平常的指令，则对应地消耗时间计量槽少，从而很快能够轮到下一次行动。这样的设定无疑使战斗的战略性又得到了提高。





▲蓝色的槽便是ATB计量槽。在最新公布的消息中可以确定本作允许三人同时上场战斗。

预先储存指令再一口气执行

在本作中，玩家可以将选择好的指令储存起来然后在战斗中一口气执行！这是《FFXIII》中的又一新系统，同时也将指令战斗系统再度进化。

此外，在执行指令时，角色所采取的行动会随着储存的指令种类、顺序而改变。举个例子，比如玩家储存的一套指令为“攻击、攻击、火焰魔法（ファイア）”，那这套指令将和“攻击、火焰魔法、攻击”的指令执行时动作和效果都不一样，虽然它们包含的指令是一样的，但顺序不同，就有完全不同的效果。当然，如果能在指令当中加入“捞击（うちあげ）”的话，就能组合出一套漂亮的空中连击。而如何找出最有效率同时又有华丽无比的演出效果的指令组合看来将成为玩家在游戏中要一直探索和尝试的事情。

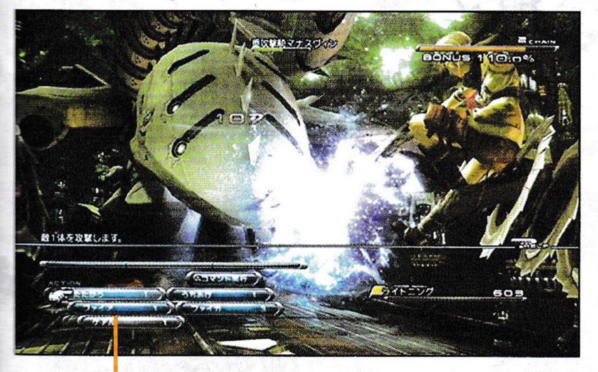


▲看样子按下△键便可以执行事先储存好的组合指令。

消耗值！废除MP？

从本次公布的游戏截图中，我们看到在战斗画面选择指令时每个指令右边都有一个数字，这代表的是该指令储存指令时所需要耗费的消耗值（コスト），而每个角色可以储存的指令数是有限的，玩家的一套指令组合耗费的消耗值总数不能超过固有的储存指令上限。举个例子，在储存指令数上限为3的情况下，玩家可以任意储存3个消耗值为1的指令，比如“攻击、攻击、火焰魔法”；而消耗值为3的“高级火焰魔法（ファイガ）一回合就只能储存1个。

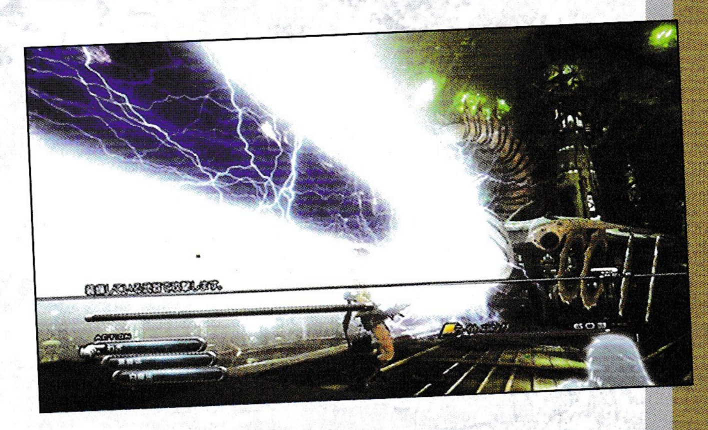
此外，在公布的画面中我们没有看到“《FF》系列”标志性的魔法值MP的存在。莫非消耗值的引入使得MP被废除了么？





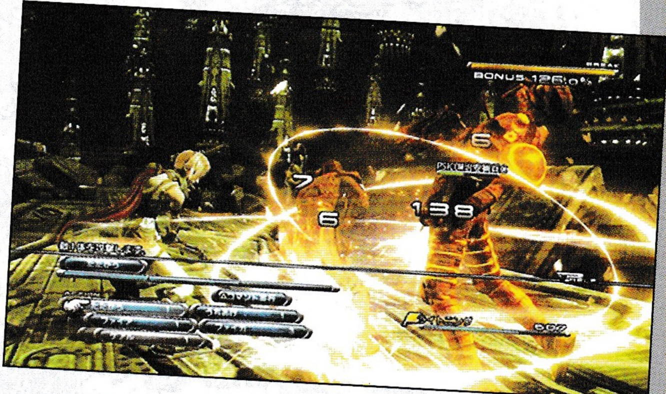
多级菜单

从本次所公开的战斗画面中，我们还发现了一个细节。在指令菜单中有显示“战斗”等相关指令的画面，有“招式（わざ）”、“黑魔法”等指令。之所以会有这种情况，是因为《FFXIII》采用了“多级菜单”的关系，如此一来应该也从另一个侧面反映出本作的魔法和技能数量应该是非常非常多的，而且也许还有根据装备武器不同而导致指令不同的情况存在。



无缝战斗以及可见的敌人

在本作中，玩家可以在地图上就看到敌人的身影，而在接触敌人后，便会转入战斗模式。不只如此，《FFXIII》还如前作一样从遇敌到开始战斗的过程都是以无缝方式衔接的，这样的处理使得游戏的流畅度大增。

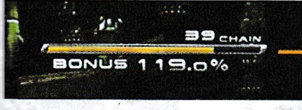


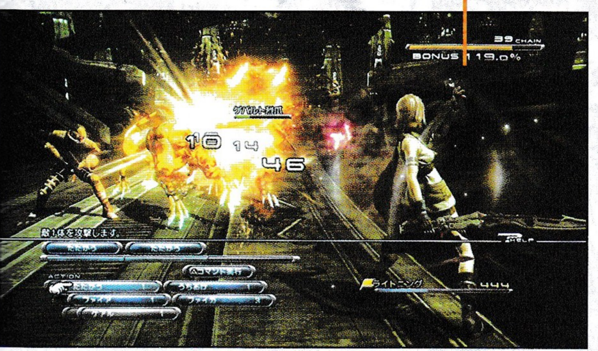


▲玩家在战斗中可以通过肉眼直接识别敌人的名称及HP。

连锁与奖励

在战斗画面的右上角我们可以看到一条计量表，此外还有“连锁（CHAIN）”以及“奖励（BONUS）”的字样。“连锁”是代表攻击连续命中次数，“奖励”目前官方还没有公布详细的意义，而在《FFXIII》早期公布的一些游戏画面中，与“奖励”在相同位置的字样显示为“加速(OVERCLOCK)”，从这点来推测的话，这个“奖励”的字样也许与行动速度有关，又或者在“奖励”显示超过100%时会增加角色的某些能力。





文编 尼亚

MUL 怪物猎人 3

モンスターハンター 3	Capcom	日版	动作
售价：未定	发售日期：未定	游戏人数：1～4人	

MONSTER HUNTER 3 tri-

对应Wii平台的“《怪物猎人》系列”新作《怪物猎人3（后简称MH3）》一直以来都是玩家们关注的焦点。最初对操作的疑问——“Wii的双截棍控制器是否可以‘正常’进行高要求的操作？”在获得了越来越多官方信息，以及经过TGS 2008的试玩之后，这个顾虑已经荡然无存，对应Wii双截棍和经典手柄两种操作方式的本作到底将带给我们什么样的惊喜？就让我们拭目以待吧。

下面要详细介绍的就是将承载着这一使命的海龙。这个《MH3》中新加入的怪物，拥有极高的曝光度，对于他的外貌特征大家应该也有了一定的了解，这次，我们将详细解析这个在水中和陆地上都极为强力的大家伙的攻击方式。

拥有“海的统治者”之称的海龙虽然是水陆两生，但大海才是它真正的家，就像火龙代表《怪物猎人G》、炎王龙代表《怪物猎人dos》一样，配合新作一直大力宣传的新加入的水中场景，海龙代表了《MH3》。

海龙的主要战场包括水和陆地，它会在两者之间往返，要想将这个大家伙制服，不了解它水陆的双方面特性是不行的。海龙拥有庞大的身躯、厚实的甲片、锋利的牙齿和爪、如鞭子一样灵活的长尾巴，全身上下都迸发着极具侵略性的力量。

海龙种

拉基亚克尔斯

ラギアクルス

水中

普通攻击

水对于海龙来说是其最根本的生活环境，自然在水中的行动速度和攻击力量都是惊人的。自由游弋的海龙可以灵活地使用各种动作攻击猎人——旋转攻击、甩尾、咬、冲撞等等。另外龙吼在水中也是有很强的震慑力的，猎人如果不配备耳拴技能的话打起来会比较吃力。

▼水中冲撞攻击，水中滑行的加速度使得这招无论是速度还是强度都比陆地上的龙车强。



电属性攻击

“自由地控制电”是海龙的代表性技能。海龙可以在自己的身体内蕴酿强大的电流，并通过完美的导体——水，将电流的威力加到最大。



▶带电的水中冲撞攻击，应该是“怒”状态下的进攻招式。



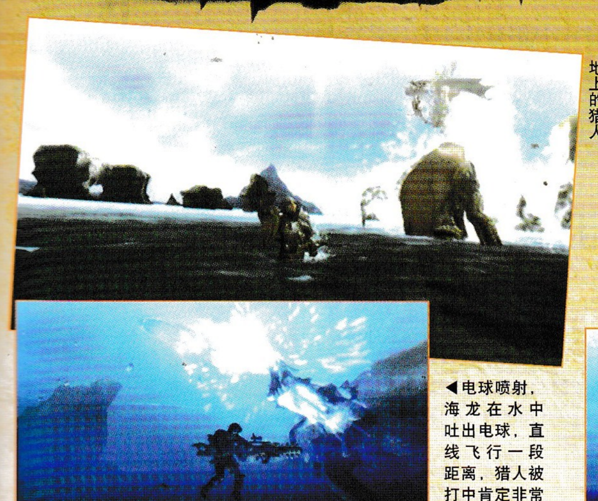
■水中360度旋转攻击，全方位攻击判定，一定要远远躲开。

◀甩尾攻击。值得一提的是这条粗壮的大尾巴是可以斩断的哦！使用“斩”属性的武器断尾后能有效地降低甩尾攻击的威胁。



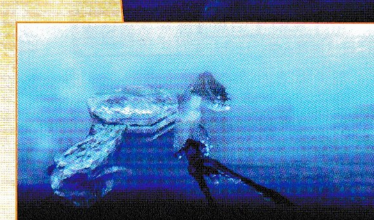
◀在原位放出巨大的电流，借助水传播，攻击范围广。

（※龙车：怪物在远距离向着猎人快速冲刺过来，因为奔跑距离长，而且基本程直线，跟火车相似，所以民间通称龙车。）



◀海龙的上身露出水面，准备吐电球攻击陆地上的猎人。

◀电球喷射，海龙在水中吐出电球，直线飞行一段距离，猎人被打中肯定非常疼。



▲海龙在水中将身体盘旋蜷缩起来休息，应该是受到了较大的创伤，正在通过睡觉回复血量。

◀水中的岩石是可以被破坏的。

陆地



和主要在水中转来转去上了岸就几乎不能自由行动的水龙不同，海龙对陆地的适应性非常强，从它强健的后腿以及锋利的前爪就能看出。它在海水中和陆地上拥有着不同的行动方式，

在陆地上的海龙，不管是其巨大的体型还是攻击的动作都让人想起前几作中的黑龙系怪物。普通的爪击和冲撞自然不用说，甩尾、旋转、喷射电球等攻击范围较广的攻击是猎人们的噩梦。



▲旋转攻击，类似轰龙的旋转攻击，四周都有攻击判定。

▲甩尾攻击，在地面上甩动巨大的尾巴，拥有压倒性的力量。

▶陆地上的电球喷射，因为没有了水介质，所以直线飞行的电球成为主要的电属性攻击方式。

氧气



《MH3》的水中场景是猎人们必须面对的，这里比陆上存在更大的危险，除了要讨伐的怪物外，首先威胁着猎人们的就是维系生命的氧气。氧气就像猎人用于奔跑的耐力一样，将成为《MH3》中除了生命和耐力之外至关重要的第三数值。只要猎人游到水中，氧气槽就会出现在画面的左上方，在没有潜入水中时它是满的。



▶回到水面的话，氧气槽会恢复。

◀如果氧气耗光还继续待在水中，猎人的生命值就会快速降低，但是降下去的都是红血，就和在沙漠等炎热地区没有喝冷药时减血的效果相同。

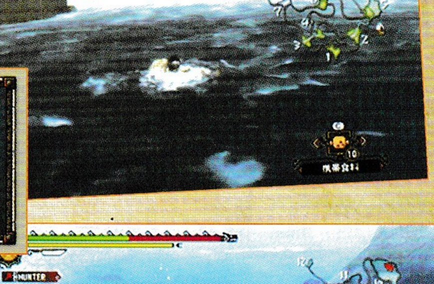
（※红血：生命条本身为绿色，在受到一些特殊伤害时，绿色血条不会直接降低，而是产生红色血条，在不受伤害时红血将逐渐恢复到绿血状态。）



◀猎人向下游动，当头部进入水中时，氧气槽便开始慢慢减少。

▶经过一段时间氧气快用光的时候，气槽将显示红色。

▲猎人主动恢复氧气的道具也自然不会缺少，目前得知可以恢复氧气的道具是“酸素玉”。





▶在水中也是可以恢复氧气槽的。这种冒着水泡的地方就可以吸取氧气。



2月游戏推荐

GAMERS FRONT LINE

PS3 恶魔之魂

デモンズソウル | SCEJ | 日版 | 动作角色扮演

售价：6800日元 | 发售日期：2009年2月5日 | 游戏人数：1～4人



《恶魔之魂》是一款由From Sfotware（代表作“《天诛》系列”、“《装甲核心》系列”与SCE合作开发的PS3平台完全原创动作角色扮演游戏。游戏将采用非常讨巧的中世纪欧洲风格的“剑与魔法的世界”作为背景，主要开发商From Sfotware方面也称本作是一款“回归原点”的游戏。

剧情方面，本作讲述了在北方遥远的战士之国波雷塔利亚，国王奥兰特率领军队在人迹罕至的冰封山脉深处偶然发现了一座巨大的楔之神殿，虽然那里并没有大家所期望的财宝，但是一种被称为“魂”的力量却引起了所有人的注意。随着王国逐渐走向没落，年迈的国王也开始寻找让国家继续繁荣下去的方法，所以最后他不顾所有人的阻拦再次前往神殿，希望用“魂”的力量来实现自己的愿望，结果却因为擅自踏入了禁忌的土地，惊醒了长眠于神殿深处的古代魔兽。之后在短短的时间内，整个大地就被浓雾所完全吞噬，而狡猾的恶魔也开始在大陆上兴风作浪，将人类的灵魂作为自己的佳肴，开始肆无忌惮地进行永无休止的杀戮。在这样的混乱持续了20多年后，终于有人站出来愿意去铲除魔兽，以求使世界恢复平静，而这个人，就是作为游戏主角的你。

游戏的背景设定以及画面风格都有些偏向美式动作角色扮演类游戏，在游戏的开始，玩家也要为自己量身定做一个在游戏中将要操作的人物，除此之外游戏还有骑士、圣职者和盗贼等多种职业可供玩家选择，与很多同类作品相同，本作中的每种职业都将有其特定的能力和擅长的战斗方式。游戏中没有经验值的设定，玩家想要提高能力则要通过杀掉魔物得到“魂”才可以。由于比较重视战斗，所以本作中通过不停地战斗从而收集装备将会成为一大乐趣。此外，网络合作模式也非常重要，在该模式中，如果有一同进行游戏的同伴死亡，他们会自动进入“灵魂”的状态，此时只能操作移动，并无法对敌人进行攻击或拿取地图上的物品；另一方面尚且生存的同伴可以使用“召唤”指令来复活这些阵亡的同伴，让他们继续投入战斗，所以只要大家互相配合好，即便是再强大的敌人也会倒在我们的脚下，这才是游戏最有乐趣的地方。



◀▼玩家的使命就是与魔物战斗并消灭它们！

一个围绕“魂”所展开的惊心动魄的故事！

MUL F.E.A.R.2：起源计划

F.E.A.R. 2: Project Origin | Warner Bros. Interactive | 美版 | 主视角射击

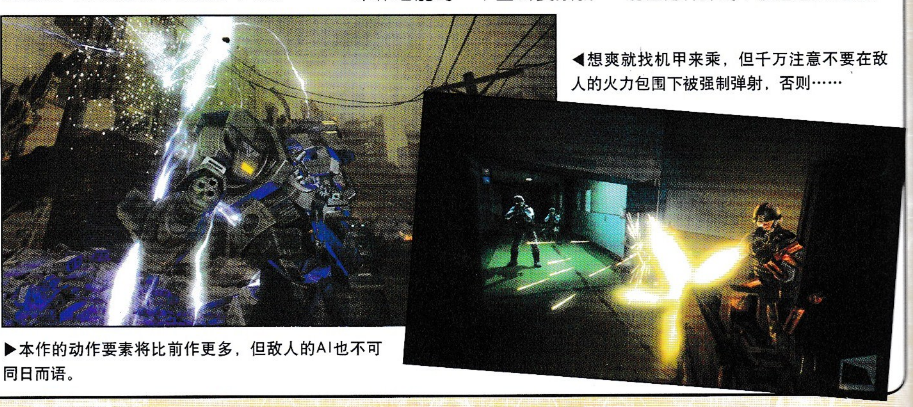
售价：59.99美元 | 发售日期：2009年2月10日 | 游戏人数：1～16人

《起源计划》既可以说是“《F.E.A.R.》系列”的续作，也可以算是一个全新的开始。当然，从剧情上来讲本作依然将紧跟初代，但大规模户外场景的引入使得续作比前作具有更强的动作性，新的机甲格斗系统也将帮助游戏开拓新的方向。

在剧情方面，《起源计划》是紧接着前作的故事开始的，所以你在游戏开场部分还能看到前作结局里的那些大爆炸镜头。好消息是贯穿系列的核心角色阿尔玛这一次将再度出现，而且外貌比前作看起来更加“成熟”。虽然前作中大家从头到尾差不多一直在为该保护还是该干掉这个红衣萝莉而发愁，但这一次你打一开始就知道她是一切神秘事件背后的根源所在。坏消息是，阿尔玛在本作中将比原来变得更丑，由于某种原因她在本作中的形象更加接近于老巫婆。

很多人可能还对初代《F.E.A.R.》中那些相当出色的惊悚场面记忆犹新，事实上在《起源计划》中这一特色被得到了完整的继承，整个城市内场景被尽可能地整合到了一起，使得新的动作要素得以充分发挥。枪战部分与以往一样刺激而狂暴，不过这一次敌人的AI会比原来更高，他们会更聪明地采用迂回和包抄等战术，也会更机灵地寻找掩体躲避我们的子弹。在巷战时，你会看到敌人打开汽车的车门来隐蔽自己，但只要知道位置，还是可以用狙击步枪之类的武器穿透这类障碍物伤害敌人，而如果没能一枪将其击毙，那你可能还会看到他一瘸一拐地爬向其他比汽车门更结实的掩体的镜头。当然，如果你手里有RPG的话，那么比较安全的做法是一炮把整辆车轰飞。

本作增加的一个全新要素就是机甲格斗系统，如果你玩过十年前Monolith制作的那款经典PC射击游戏《升刚：机甲战区》，那么相信你能在《起源计划》中找到一些熟悉的感觉。毫无疑问的是，机甲的火力绝对够凶猛，你可以尽情拿转轮式机枪和火箭发射器狂虐敌人，但代价是你的机动性会大大降低，而且本作中的机甲无法飞翔，甚至就连跳跃也不会，这一点比较遗憾。最糟糕的是一旦机甲严重损坏就只能强制弹射，而如果恰好是在跟其他机甲对战的时候被强制弹射，那接下来的5到10秒内你通常只能在枪林弹雨下被活活折腾死。



◀想爽就找机甲来乘，但千万注意不要在敌人的火力包围下被强制弹射，否则……

▶本作的动作要素将比前作更多，但敌人的AI也不可同日而语。

MUL 街头霸王IV

Street Fighter IV | Capcom | 日版

售价：8390日元 | 发售日期：2009年2月12日 | 游戏人数：1~2人 | 格斗



距离《街头霸王III》推出十年之后，系列最新续作《街头霸王IV》终于震撼公开。游戏画面由以往的2D形式彻底转变为3D，但操作和系统依然以传统2D格斗为核心。由于使用了大量新技术，不仅令角色建模更加逼真、背景细节更加完善，同时也使游戏画面呈现出一种趋于漫画和水墨画效果的全新风格。虽然街机版已经推出半年有余，但能够在家中玩到这款豪华新作则是更多“街霸”粉丝们的梦想，再有不到一个月的时间，大家即可梦想成真了。

就像三代的轴心系统“Blocking”给系列带来全新革命一样，本作引入的最新核心系统“Focus Attacks（日版中称为Saving System）”也将带给格斗游戏迷们最新的体验。所谓的“Focus Attacks”是一种允许玩家通过瞬间按中P与中K以吸收对方攻击并加以反击的系统。它的发生有两个阶段：第一个阶段，玩家会与对手拉开一定距离以允许吸收攻击，第二个阶段即为做出反击。玩家按中P与中K的时间越长，反击的威力越大。如果按键时间的长度恰到好处，对手将会被吹飞并缓慢落下，允许玩家进行更进一步的追击。在系统发动后，对手是不能进行搁挡的，第一个阶段中玩家受到的伤害将会在此攻击结束后恢复。发动后玩家可以通过快速前冲或后退来取消系统，而当玩家在使用一些特别的招数时发动此系统，将会出现不同的发动动画并取消之前的招数，这样一来，通过“招式→Focus Attacks→取消”的合理结合可以建立新的连击模式。当玩家的招式被对手防御后，玩家可以通过发动此系统取消被防御后的硬直时间，随后可以通过快速后退而达到拉开安全距离的目的，这一系统的加入将会使本作充满战略性。由此，本作与之前系列作品的不同之处在于：游戏的重心已经不再是进行“连击”，而是更趋于类似真实拳击中的感觉——提前读出对手的动作并加以反击，尽管连击依旧是本作一大重要组成部分，但“Focus Attacks”则是本作的核心部分。

而本作的家用机版（PS3/X360）绝非街机版的简单移植。除去街机版中登场的全新原创角色外，家用机版还将增加嘉米、罗丝、樱、飞龙、元、丹这六位系列的经典角色供玩家操作，同时本作的最终BOSS塞斯和街机版中乱入的刚拳也可以由玩家选择使用。而特别针对家用机增加的在线联机模式也让玩家足不出户便能够与其他爱好者交流对战。



◀作为隆、肯的师傅以及豪鬼的哥哥，刚拳将老师轰铁传授的暗杀拳法进行改进，其招式刚猛有力。

▶本作的最终BOSS塞斯也可以在游戏中由玩家选择使用。

◀刚拳使用单手发动波动拳，根据轻、中、重拳的不同发出波动拳的角度也不同。

▲游戏的限定版十分豪华，附带角色模型一个（两个版本分别为隆和毒蛇韦伯）、4度工作室制作的65分钟的动画电影、迷你攻略本、原声音乐CD和未公开的神秘追加下载内容。

MUL 致命车手

The Wheelman | Midway | 美版

售价：59.99美元 | 发售日期：2009年2月16日 | 游戏人数：1人 | 动作

又是一款根据好莱坞同名电影改编的游戏，又是一个以枪战和追车为卖点的动作大片，这一次以虚拟形象出演主人公的是硬派动作明星范·狄塞尔。本作并不像《横冲直撞》或《大逃亡》那样只注重电影式追车镜头的表现，也与《横行霸道》那种超高自由度的综合性游戏不同，游戏虽然以驾驶为主，但也会有很多需要徒步完成的任务，二者的比例大约是二八分。

范·狄塞尔扮演的主人公名叫麦洛，是一名被派往西班牙潜伏的政府秘密特工，他被卷入了一场三大帮派之间的明争暗斗里，并由此展开了一系列惊心动魄的冒险。游戏中你可以一边驾驶各种汽车一边表演特技动作，可以开枪射击其他车辆，或是先来个180度急转弯然后再利用子弹时间迎面向敌人开火，如果觉得这些都太麻烦，那你也可以干脆到路边找辆大卡车直接跟敌人对撞。

游戏的一大特色就是可以用右摇杆操作撞击其他车辆，用这招可以干掉敌人或是给自己在车流中开道。不过这并不意味着游戏没有难度，事实是初上手的人会觉得操作很难，但当你适应了这种特点并掌握了诀窍，就会赞叹其设计的精妙和玩法的丰富。

汽车在本作中的地位不言而喻，游戏中将有多种品牌和型号的实名车辆登场，而且它们各自都有着不同的性能特点，从敏捷的小型车辆到大马力的中、大型车辆，不同类型的任务需要你选择不同的车辆来应对。除了普通汽车外游戏中也会有摩托车出现，让你有机会表演一些独特的特技动作。

不过说到终极车辆的话，还是要数巨大的平板和货柜拖车，有趣的是这种车在巴塞罗纳竟然随处可见（汗）。游戏中后期有一个任务，麦洛要驾驶着一辆18轮的大货车在城市中横冲直撞上好一阵子，在此期间敌人会蜂拥而至试图阻止我们的主人公。大货车的弱点是油箱部分，而且敌人会很狡猾地不断瞄准这个地方射击，另外货车的笨重也使得我们很容易受到围攻。幸运的是，巨大的车身重量和惯性提供了足够的破坏力，让我们可以轻松撞烂铁栅栏、路灯甚至是大树，一路下来你会发现，这个过程的爽快程度绝对会让你欲罢不能。



◀范·狄塞尔+巴塞罗纳+疯狂撞车=Midway的大型开放式动作游戏《致命车手》。

▶在本作中追车毫无疑问是重头戏所在，但依然有很多敌人需要你拿枪子去解决。

NDS 光明力量 羽翼

Shining Force Feather | SEGA | 日版 | 策略角色扮演

售价：5229日元 | 发售日期：2009年2月19日 | 游戏人数：1人



《光明力量 羽翼》为SEGA公司人气SRPG“《光明力量》系列”最新力作，本作由之前制作“《召唤之夜》系列”的Flight Plan公司负责开发制作，并邀请两名人气插画家，负责前作《光明力量 EXA》人设的PAKO以及曾为《凉宫春日的忧郁》等作品作画的伊东杂音同时负责本作角色设定，游戏动画的制作由云雀工作室以及新海诚率领的新海工作室制作。

游戏的舞台设在了名为“虚无”的敌人和光之军团“Shining Force”大战之后的世界。在游戏里，玩家将要使用过去“光明力量军团”曾经使用过的飞空艇，而这艘飞空艇将与女主人公亚尔菲因有着深刻的关系。在游戏剧情发展到一定地步后，玩家的队伍组织将会更为庞大，而曾经为光明力量军团所使用过的飞空艇也将会是玩家的基地。飞空艇的作用除了基础的运输以外，玩家还能够在飞空艇内生产各种道具，强化武器等，来作为游戏的一大收集要素系统，同时，游戏角色的对应技能设置也将在这里进行。另外一方面，随着游戏所固有的剧情发展，玩家将进行故事—探索—战斗的流程，而这个流程的前进形式也需要利用飞空艇来进行移动。在游戏中亚尔菲因是一个人工生命体，她也是整个飞空艇的核心，游戏中为亚尔菲因准备了很多衣服，当玩家要强化飞空艇的时候，强化的过程就是通过为亚尔菲因进行换装来实现的。另外，亚尔菲因虽然不能直接参与战斗，但是可以为其他同伴提供各种支援效果。

在本作的战斗系统方面，游戏中采用2D画面与回合制，按照决定好的行动顺序移动作战单位的传统SRPG部队回合制战斗系统，同时游戏中还加入了让玩家能够在战斗中更加自由的动作战斗要素。在战斗中，玩家可以从画面下方的角色头像来确定部队的行动顺序，玩家可以依照行动顺序来自由移动我方部队，而当玩家选择好战场上的敌人之后，就会切换到专门的战斗画面，可以通过A、B、X、Y四按键的任意简单组合来施展出各种丰富的攻击动作来进行战斗。而且每个部队除了有专门擅长的战术与武器之外，当玩家满足某些条件之后还可以跟伙伴一起合力施展出强大的协力攻击给予敌人重大的伤害。

◀女主人公亚尔菲因，无论是剧情还是系统方面都可以说是本作的核心。



▲玩家在游戏中的大本营飞空艇。

▼传统的SRPG部队回合制战斗系统。

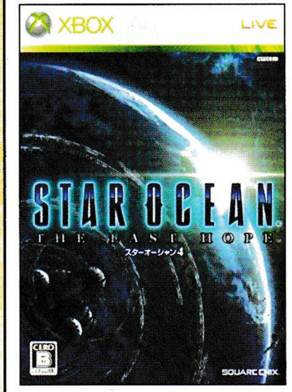


▲进入战斗画面后，玩家可以根据按键组合来发出各种攻击动作，也有魄力十足的必杀招数。

X360 星之海洋 最后的希望

Star Ocean The Last Hope | Square Enix | 日版 | 角色扮演

售价：8925日元 | 发售日期：2009年2月19日 | 游戏人数：1人



《星之海洋 最后的希望》是人气RPG游戏“《星之海洋》系列”的最新作，这也是游戏首次登陆X360平台，凭借次世代主机的机能，本作的画面效果将达到系列最高。

本作的故事背景设定是系列目前为至所有作品中最古老的，也就是人类刚刚开始探索太空的宇宙历10年。对于现实世界所处时代来说，这样的设定可以用近未来来形容，作品的整体风格也因此更具科幻色彩。公元2064年，由于第三次世界大战的爆发，人类文明面临毁灭危机。就在全人类开始陷入绝望边缘之际，来自宇宙的光芒再次点燃了新的希望。公元2070年，借助与地外文明的首次接触，人类探索外太空的范围得到了前所未有的延伸，也标志着人类文明从此进入宇宙历。宇宙历10年，第一批宇宙开拓者从地球出发，开始了探索广袤太空的旅程。

本作的即时战斗系统达到了一个新高度。配合高度的动作性与策略性，相信本作会带给玩家一个从未有过的视觉以及游戏性的新挑战。本作战斗成员由前作的3人组回到了一、二作的4人组；在以往传统的RPG中，战斗成员是不能在战斗中即时更换的，而在《星之海洋 最后的希望》中，引入了一个名为“即时队伍成员更变”的系统，实现了战斗中的即时人员调换，将使得战斗过程更加丰富，而也必将给系列传统的连击研究创造新的挑战。

在本作中，玩家在战斗时可以为每一个角色设定不同的BEAT系统，即“战斗风格”，这会让该角色在战斗中具有各种附加效果，BEAT共分为“S”、“N”、“B”三种类型，而且BEAT可以通过在战斗中的不断累计熟练度而提升等级，提升一个阶段后的BEAT表现在能力的修正值上，对角色的行动也有强化的效果。

而作为《星之海洋》的代表系统“PA（独立事件）”，在主人公与同伴们日常交流的宇宙船上，当满足一定条件后就会发生。在船内不同的地方触发PA，会让玩家知道游戏同伴们更多的隐藏剧情，也会相应获得一些隐藏道具或招数。

在本作中，玩家可以借助宇宙飞船自由地在各个星际之间穿梭往来，探索有着截然不同自然环境和社会文明的行星，真正意义上实现了对漫游“星之海洋”梦幻冒险的生动描绘。

◀本作的战斗画面将更加华丽，操作感将更加爽快！

▼丰富的道具、技能要素也一直是系列的传统，本作将把它们进一步发扬光大。

▲本作的战斗画面将更加华丽，操作星际航行主要通过这艘巨大的宇宙船，主人公平时的生活也是在这里进行。

PS3 如龙3

龙が如く3 | SEGA | 日版 | **动作冒险**

售价：7600日元 | 发售日期：2009年2月26日 | 游戏人数：1人



在经历了一部《如龙见参》的外传性质作品后，SEGA的硬派代表作品“《如龙》系列”的正统续作《如龙3》终于在时隔前作两年多的时间后要在本月与玩家们见面了，作为FANS的你一定已经有些等不及了吧？

剧情方面一向是“《如龙》系列”的最大的卖点，而本作作为正统续作，剧情自然是紧接前作《如龙2》展开的。在最新作中，我们熟悉的被称作“堂岛之龙”的男人桐生一马带着自己的至爱泽村由美遗留下来的少女遥离开了前两作的故事发生地东京神室町，来到了拥有碧海蓝天的冲绳并在海边开了一家名为“朝颜”的小型幼儿园，与际遇不同的孩子们过着闲散自在的生活，但一个在当地突然兴起并迅速热门的基地扩建与度假区开发计划使桐生的幼儿园突然遭到了被收购土地的威胁，从此开始这个男人的生活便不再平静……而这本来应该发生在日本南方岛屿边境地区的小纷争，却因为桐生身分的特殊性以及某些特殊的原因将前两作中的黑社会组织东城会也牵连了进来，结果最终成为了整个国家规模的大事件。在深爱的人和信任的人都遭到了袭击的情况下，桐生再也按捺不住决定为了查明事情的真相前往神室町。

如此曲折精彩的展开，相信《如龙3》的故事会比前两作更为吸引人。而除去优秀的剧情之外，本作借助PS3的强大机能也将会实现系列很多新的突破，使游戏充满看点。

在系统方面，《如龙3》将实现系列首次的无缝战斗，即在遇到敌人时不必切换至特定的战斗画面，而是伴随着视角的变换直接进入战斗，这无疑使游戏的流畅度和真实感都得到了很大程度的提升。此外，外传作品《如龙见参》中大受好评的“天启”系统也在本作中得到了继承，它不仅可以让玩家学习到新的必杀技使战斗更加具有表演性和爽快感，还会在天启触发的过程中上演一段段或帅气十足或让人忍俊不禁的场面。

此外，本作还将会最大限度还原现实中的东京和冲绳两地，玩家将在游戏中见到和生活中一模一样的场景，甚至迷你游戏中的道具（如飞镖盘和问答机）都是和厂商合作真实还原的。在《如龙3》中，玩家将如同生活在日本。



▲爽快感十足的街头战斗！

▶前作中熟悉的人物也会加入进来，剧情更加曲折。

PSP 真·三国无双 联合突袭

真·三国无双 Multi Raid | Koei | 日版 | **动作**

售价：5040日元 | 发售日期：2009年2月26日 | 游戏人数：多人

真·三國無双 MULTI RAID

本作是人气动作游戏“《真·三国无双》系列”最新作，最大的特点就是在继承系列游戏系统的基础上加入联机游戏要素，游戏中玩家扮演一位三国武将与同伴一同挑战关卡。

本作搭载全新的“真·无双觉醒”系统，游戏中当满足一定条件时武将可以变身为充满斗气的鬼神姿态，变身后武将可以使用超级跳跃、瞬移等特殊动作。相当于系列作品中的“无双槽”，该槽蓄满时可以解放武将们的神秘力量“真·无双觉醒”，不仅攻击力大幅提升，武将的外貌也将发生翻天覆地的变化。

本作中的所有任务都支持多人联机游戏，可同时参加游戏的人数最多为4人。这些任务中大多是需要玩家之间相互配合完成的协力任务，但其中也有互相之间进行对战的“对战任务”。对战任务中玩家将分为两个阵营，先使对手的“团队槽”为零的一方获胜，对战任务中并非是单纯的玩家之间的抗争，还将会有以外的三大敌人存在，并不断的骚扰玩家两阵营。另外，对战任务将随着游戏的进行在满足各种条件后不断增加。

本作联机游戏时还出现了两种特殊要素：“联合突袭槽”和“突袭烈酒”。“联合突袭槽”是指联机模式中多位玩家同时攻击同一敌人时所累积的一种能量槽，该槽蓄满后可获得一个战利品；“突袭烈酒”则是在联机模式中增加觉醒槽的一种奖励道具，它将会从击倒的敌人身上随机掉落，同一个区域内的所有玩家的觉醒槽都可以获得增加。

游戏中存在装备后可增加角色动作的装备道具“武幻”和提高武器攻击力的道具“战玉”。玩家可以将获得的“武幻”装备在角色四肢（各装备一个），从而同样能够获得超级跳跃、瞬间移动等特殊能力。“战玉”是用来装备在武器上的道具，每种武器最多可装备4个战玉，战玉拥有金（气绝）、木（毒）、水（冷冻）、火（燃烧）、土（重力）等不同属性。

为了使玩家不在重复进行“练级”等流程，游戏特别制作了转生系统，该系统是指，玩家开始游戏时将从36位武将中任选其一进行游戏，随着游戏的进行可使用的武将将不断增加，通过转生玩家可以在继承道具和金钱的情况下使用其他武将进行游戏。



◀赵云发动了真·无双觉醒之后，从新形态的变身上就能看出其强劲。

▶联机模式让“四英战吕布”不再是梦想！

◀本作中还增加了这种大型的怪兽级BOSS，魄力十足。

▶在战斗之外，对武将、城池的养成也非常重要，武将卡片的要素有些类似“《无双 帝国》系列”。

PS3 杀戮地带2

Killzone 2 | SEGA | 美版 | 主视角射击

售价：59.99美元 | 发售日期：2009年2月27日 | 游戏人数：1~32人



提起《杀戮地带2》，公众似乎把太多的时间都花在了盯着游戏截图比较它们与2005年E3上那段声名狼籍的宣传片哪个更好上，以至于很多人并没有注意到，游戏本身的素质在许多方面其实早已经胜过了当年那段预渲染的影片。现在，本作在经历漫长延期后终于要与大家见面了，赶快来看看有哪些亮点能够让它称得上是PS3最棒的独占FPS游戏。

与系列前作不同的是，玩家在《杀戮地带2》中将始终扮演ISA（星系战略联盟）Alpha小队队员塞伏（Sev），与他的小队一起经历残酷战役的洗礼。游戏一开始，你就会立刻意识到这不是一款简单的FPS，在穿越整个战场的过程中，四处闪烁着的一双双灼热火红的眼睛会令你不寒而栗，每一座桥梁、建筑和窗口都隐藏着等待猎物经过的Helghast士兵。

为了活得更久，你必须学会寻找掩体并灵活使用L2隐蔽。当然，在巷战或是室内场景的战斗里，你可以使用霰弹枪或半自动步枪之类的近战武器冲在最前面，但到了开阔的战场上，如潮水般不停涌来的Helghast士兵绝对会成为你的噩梦，此时稳健的行动和深思熟虑的战术就是生存的关键。

几经进化之后，现在本作中的AI已经变得相当聪明了，你会发现Helghast的士兵们跟你一样会熟练利用各种矮墙或是障碍物。更有意思的是，他们会根据己方的战力选择作战方式，如果有大批后援，那他们会毫不犹豫地猛扑过来企图立刻至你于死地，但在落单的时候，他们会死死地守在隐蔽物后面拿武器朝你所在的方向疯狂地盲射，但绝不会轻易让你通过。

最后，不能不着重讲一下本作的画面效果，或者说，本作的画面效果有多么强悍。现在虽然还不能断言《杀戮地带2》就是家用机上看起来最棒的FPS，但这款游戏对光影特效的运用确实令人赞叹。在城市关卡中，满眼望去尽是由灰色的钢筋、水泥和沥青构成的断壁残垣，这时一盏橘色的街灯甚至是电线擦出的火花，都会营造出极具视觉冲击力的效果。在此基础上，精致的角色建模、逼真的烟雾、眩目的火光和极为出色的景深效果，会让你真正见识尖端技术与美术效果的完美结合。最后也是最重要的，本作的帧率看起来相当稳定，给流畅的游戏体验提供了保证。



◀AI的狡猾程度有时会令人感觉相当棘手。

▼从废弃城市到《星球大战》风格的建筑群，游戏将带你穿越众多风格迥异的场景。



◀光影效果之精美甚至会令你情不自禁地停下来仔细观察，哪怕是对着一具尸体。

X360 光环战争

HALO WARS | Microsoft Game Studio | 美版 | 即时战略

售价：59.99美元 | 发售日期：2009年2月28日 | 游戏人数：1~6人

作为"《光环》系列"的次世代最新作，本作是一款与系列作品完全不同的即时战略（RTS）游戏。本作的背景被设定在初代《光环》的故事发生的20年前，也就是UNSC舰队首次与星际联盟交战的时候，玩家要率领人类和斯巴达部队与星际联盟展开较量。游戏的剧情模式中玩家只能扮演正义的一方——UNSC，没有对应星盟一方的剧情，但是可以在对战模式中选择星盟，这是游戏的总制作人Divine的意思，他说通过《光环2》的反馈信息，相信没有人愿意控制星盟的怪物完成奇怪的剧情，大家都愿意在故事中扮演好人。

作为家用机上并不多见的RTS游戏，通过之前"《命令与征服》系列"在家用机上的尝试来看，用手柄玩RTS仍旧有一些难度，一同控制所有的单位还算简单，但是要想控制好每一个小分队各司其职，手柄的操作就有些力不从心了。但是本作在操作上也已经尽可能的方便快捷，力图为玩家提供爽快的操作感。指向单位后按下A键选定；"双击"A键选择屏幕内所有同类单位；按住A键推摇杆框住要选的单位。选定单位后会有以圆形排列的命令菜单，推摇杆到任意方向选择圆环上的行动指令。

游戏的设计者是拥有丰富即时战略游戏开发经验的Ensemble公司（即大名鼎鼎的《帝国时代》的开发公司），Devine强调本作的重心在战斗的操作，而并非发展科技。游戏试图从主要发展经济、筹备部队、全盘总攻的传统RTS套路中脱颖而出，让玩家把注意力集中在地图局部的每一场战斗中，一些任务甚至直接省略掉经济发展部分。而自定义战斗和多人对战中还是少不了经济发展、控制资源这些RTS游戏的中心组成部分。

作为"《光环》系列"的一个组成部分，《光环战争》受到制作商、媒体和玩家的高度关注，游戏面临的挑战是"让喜欢玩RTS的玩家接受《光环》，让喜欢《光环》这种FPS的玩家接受RTS游戏"。《光环》巨大的感召力加上制作组的雄厚实力将让一直以来只在PC上受人喜爱的RTS在家用机上真正开拓出一块天地。

◀混乱的战场最能表现即时战略游戏特有的气势磅礴。

▶超级科技背景下的暗绿色建筑物充满了"光环"的味道。

◀从某些角度看游戏的画面风格和FPS版《光环》很接近。



▶游戏的限定版包括游戏软件、漫画小说、角色卡片、徽章和独有下载内容的下载代码。

NDS 名侦探柯南与金田一少年事件薄 命运邂逅的两位名侦探

名探偵コナン＆金田一少年の事件簿 めぐりあう2人の名探偵 | NBGI | 日版 | 文字冒险

售价：5040日元 | 发售日期：2009年2月5日 | 游戏人数：1人

本作是为了纪念日本两大少年漫画杂志《周刊少年SUNDAY》和《周刊少年MAGAZINE》创刊50周年而特别制作的一款文字推理游戏，两本刊物各自的人气连载作品《名侦探柯南》和《少年金田一事件薄》中的主人公江户川柯南与金田一——，这两位日本推理漫画界无人能敌的少年名侦探，将在这款游戏中协力挑战原创的悬疑案件，上演一场前所未有的梦幻侦探剧。



▶出现在女性尸体旁的石头是否就是凶器？点击屏幕操纵柯南开始详细调查。

▲按照老规矩，柯南总要使用麻醉手表放倒一个用来展示推理秀，在本作美雪将担负起这一重任。

故事的起因是海上孤岛“夕暗岛”上发生的连续神秘失踪事件。在没有码头、灯塔、学校和商店街等许多设施的小岛上，玩家可以进入每个场景——调查，提取证物或搜集证言，在此期间会根据剧情的发展出现各种“特殊搜查”事件，这时玩家要使用NDS的触控笔挑战各种丰富的迷你游戏，当完成游戏并解开迷题后，搜查就会继续向下发展并引出新的故事。

本作的故事基本上是以柯南与金田一两位名侦探各自的视角分别进行的，但在调查过程中会不时伴随着使用侦探徽章进行的情报交换事件，玩家要通过这一过程确定下一步的调查方针并收集有关事件的关键信息。另外值得一提的是，两部作品中的女主人公小兰、美雪以及其他配角们也将会在游戏中出现，共同编织出一部充满戏剧性的推理故事。

NDS 命运链接

デスティニーリンクス | NBGI | 日版 | 动作角色扮演

售价：5040日元 | 发售日期：2009年2月5日 | 游戏人数：1～4人

现在掌机上联机同乐的游戏越来越多，这款《命运链接》便是如此。游戏的故事发生在隐藏着未知科技的艾玛基亚群岛，玩家将扮演所属于调查该岛的调查团的雇佣兵，在调查群岛的同时完成来自调查团以及岛上居民的委托。玩家可以在炼金术师、锻冶师、吟游诗人等多种职业中选择主人公。

游戏还可以通过NDS的Wi-Fi以及无线联机机能登陆三位玩家的“朋友角色”，让他们在游戏中作为佣兵出现帮助玩家冒险。三位“朋友角色”将在调查团的船中待机，冒险中只要向他们支付报酬，他们就将发动强力的“佣兵技能”前来救援，登录的“朋友角色”越强大则“佣兵技能”威力越大。如果没有登录“朋友角色”也不要紧，危机时刻依然可以通过支付酬金来雇佣NPC佣兵前来帮忙。

游戏中存在独特的“海船改造”系统，由于游戏发生的艾玛基亚群岛是由数量众多的小岛所组成，所以在其中最重要的交通工具就是船，对其进行改造之后，除了最直观的外观变化之外，船的内部设施和功能也会增多。

游戏的主要流程就是不断地从调查团团长处接受各种村民的委托，而完成其中的关键任务、挑战主要的BOSS即可推动剧情的发展。另外丰富的挑战任务绝对不会让玩家感到枯燥，主线之外的任务可以令你获得很多珍贵的特殊道具，让你的冒险旅途更加充实！



◀别看画面简单，可多人合作的迷宫要素一件也不少。

▶作为大本营，海船改造成为了玩家在任务之外的主要活动。

MUL 刀锋传奇

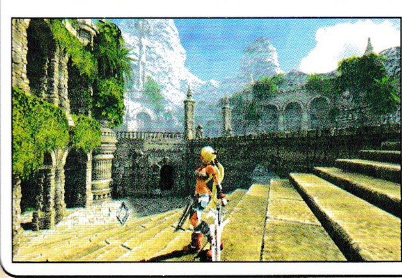
X-Blades | SouthPeak Interactive | 美版 | 动作冒险

售价：59.99美元 | 发售日期：2009年2月10日 | 游戏人数：1人

本作是一款以剑与魔法为主题的动作冒险游戏。女主人公步美（Ayumi）是一名财宝猎人，除了异常暴露的穿着和长长的双马尾（与傲娇无关）以外，其最大的特征就是两把既能砍又能射的枪剑。步美奔走于世界各地的遗迹、洞窟和城堡寻找尚未被人发现的宝藏，在本作中她最初的目标本是追踪一种拥有巨大威力的神器，不料中途自己却遭到了邪恶诅咒，于是故事的重心开始转移到她如何解开诅咒的过程，在此期间步美会遇到竞争对手、怪物甚至外星人……没错，听起来是个相当无厘头的设定，但游戏的重点显然不在渲染剧情，而是作为其核心的动作部分。

正如前面提到的，步美的战斗风格分为格斗、射击和魔法三种，分别被设定在手柄的四个按键上（魔法对应两个键）。这些风格并不止是为了让你打着爽快看着过瘾，它们也对应游戏中敌人的弱点，比如对付飞在天上的蝙蝠或是幽灵时枪会比较管用，而在有些皮糙肉厚的敌人面前魔法会更有效。另外，战斗过程中一味地拼命按键反倒会令攻击效率下降，有时你需要按住按键不放让时间流动变得缓慢（类似于子弹时间）以制造攻击机会。

游戏中有40个以上的关卡可供探索，还有大量的技能、道具可供收集，另外你也可以根据自己的爱好向不同的方向强化女主人公的能力，创造更多个性的玩法。



◀你问女主人公为什么要穿得这么暴露？当然是为了方便运动了！

Wii 死亡之屋 赶尽杀绝

The House of the Dead：Overkill | SEGA | 美版 | 射击

售价：49.99美元 | 发售日期：2009年2月10日 | 游戏人数：1～2人



◀游戏中使用了大量特效，让画面看起来很像是多年前的丧尸电影。

丧尸，毫无疑问是游戏业最喜欢的一种生物，而世嘉的“《死亡之屋》系列”，无疑就是现今最好玩的几款丧尸射击游戏之一。现在，本作可以让你不必到街机厅去，倒在自家卧室的沙发里照样享受这款爽快的街机风格光枪射击游戏。

初看本作时你会发现游戏的美术风格和表现效果与过去相比都发生了不小的变化，让人大有焕然一新的感觉。恰到好处的模糊特效运用使得画面呈现出一种类似赛璐珞胶片老电影的独特视觉效果，伴随着怪物的痛苦呻吟、嚎叫声和欢快而充满颓废色调的背景音乐，在这个被感染的疯狂世界中的冒险也变得别有一番味道。游戏的性质差不多相当于前传，除了G探员以外还会有一名新角色华盛顿警探加入我们的队伍，玩单机还是双打联机将决定你所扮演的角色，不过不管选择哪一种你都不会感到孤单。

操作方面，你依然要像以前一样举起手中的光枪（或遥控器手柄），瞄准屏幕上如潮水般涌来的丧尸，按B键倾泄你手中的弹药，然后按A键或双节棍手柄上的Z键上弹，当然你也可以帅气地抖一下遥控器手柄来完成这个操作。连续的爆头射击可以逐步形成连击并转换成屏幕左上角的骷髅形子弹标志，进而在进化成一个个得分条，这些东西将决定你在过关后的评价。总的来说，游戏的玩法比较完整地继承了系列以往的风格。

PSP 天诛4

天诛4 | FromSoftware | 日版 | 动作

售价：5040日元 | 发售日期：2009年2月12日 | 游戏人数：1人

自PS发端的《天诛》是一款极富创意性与原创感且重新定义了忍者游戏体验的经典作品，它所开拓出的一片忍者隐秘动作类型的崭新天地从来就为玩家所津津乐道，以自己独一无二的汇集隐秘行动、现实主义、日本民间传说以及超自然的人物举止等诸多要素的集大成手法在游戏业界声名显赫。《天诛4》则是与前作相隔5年之久的系列正统新作，也是系列推出10周年纪念作品，游戏背景设定在《天诛3》故事结束后的一年，由初代男女主角力丸与彩女再度担当主角，配音则是由小山力也与甲斐田裕子担任。主题曲“梦之渊”由一直为该系列谱曲的作曲家朝仓纪行创作，柴田智子演唱。同时制作方也确认了《天诛4》将是一个全新三部曲的开端，即意味着将来会有《天诛5》以及《天诛6》。

在新作中，特别强化了忍具的功能，使其在任务中的使用度大大提高。而作为核心系统的潜行忍杀则在本作有了全新定义，因为一旦在任务中被发现，便开始进入战斗模式，在此模式下玩家只有极少的机会进行反击，并很容易就会被敌人一击必杀，所以更要在游戏中步步为营，小心翼翼，由此也更增加了游戏的紧张感和临场感。

◀作为系列核心的忍杀系统，可以将敌人一击必杀于无声无息之中。

▶忍具的应用也在本作达到了全新的高度，可爱的新道具忍猫专门用来迷惑敌人使其放松警惕。

MUL 圣域2 堕落天使

Sacred 2: Fallen Angel | cdv Software | 美版 | 动作角色扮演

售价：59.99美元 | 发售日期：2009年2月17日 | 游戏人数：多人

◀游戏中将会有丰富的敌人登场，种类在80种以上。

▶各种帅气的坐骑（宠物）也会给你的冒险增加不少乐趣。

本作是2004年推出的魔幻题材A·RPG游戏《圣域》的前传性质作品，也是去年11月发售的PC版的家用机移植。游戏的故事背景被设定为前作剧情的2000年前，玩家可以从6名不同种族及性别的角色中任选一名开始游戏，而其中4名角色的发展方向将会有正邪之分，因此故事的结局也将是完全开放的，世界的命运如何将交给玩家来决定。由于采用了新的物理引擎和动画效果技术，本作的画面和逼真度将大幅优于前作，为玩家提供更加赏心悦目的游戏体验。

游戏的场景规模十分庞大，总面积超过22平方英里，其中包括森林、沼泽、山地、沙漠、火山岛和各种人类聚居的城镇。至于各种地下迷宫，数量更是达到了200个之多，而且地上与地下部分的场景之间均使用了无缝接合技术，因此看不到讨厌的读盘画面或是停顿。另外值得一提的是，本作的全部地图从一开始就是开放的，因此某种程度上来说你可以随心所欲地探索，当然这种自由姑且还是受角色能力和等级限制的。

游戏支持单机和联机两种形式，无论哪一种都可以让你的角色获得经验值，不过并不会影响主线故事的流程进度。你可以随时叫自己的好友来加入冒险，当他们离开后，正篇故事会从之前中断的地方继续。

PSP 新宿之狼

新宿の狼 | Spike | 日版 | 动作

售价：4980日元 | 发售日期：2009年2月19日 | 游戏人数：1人

《新宿之狼》最终能够出现在玩家面前，其实其中有着相当曲折的经历。本作最初是Capcom于2006年11月开始负责进行开发，游戏公布初期玩家都寄希望本作能够与《如龙》相抗衡，但是因为开发的途中遇到了重重困难，开发进度一直处于停滞不前的状态。于是已经将主要精力投入次世代游戏开发的Capcom在2007年6月宣布终止开发本作。失望的玩家以为本作彻底无缘出现在市面上并开始逐渐遗忘《新宿之狼》的名字时，买断了本作开发权的新东家Spike公司宣布涅槃重生后的本作将于2009年2月19日与玩家见面。

本作以有着日本“不夜城”之称的新宿做为舞台，玩家将扮演被称为“新宿之狼”的热血警察三上英二，去解决在新宿发生的各种犯罪事件。游戏主线任务是围绕着七支手枪的搜查工作展开的，其过程中还将有各种犯罪活动不断发生。游戏采用了类似“现世报”的独特游戏系统，在逮捕嫌疑犯后玩家可以自由地决定如何处置罪犯，其中包括一些超现实刑法，夸张的演出效果让人热血沸腾，例如高高举起警察手册并从中发射雷电来雷击嫌疑犯。熟悉“《如龙》系列”的玩家对本作的玩法一定不会陌生，大量的分支事件和任务以及丰富的收集要素都将吸引玩家持续将游戏进行下去。



▶游戏将尽可能再现现实中的新宿。

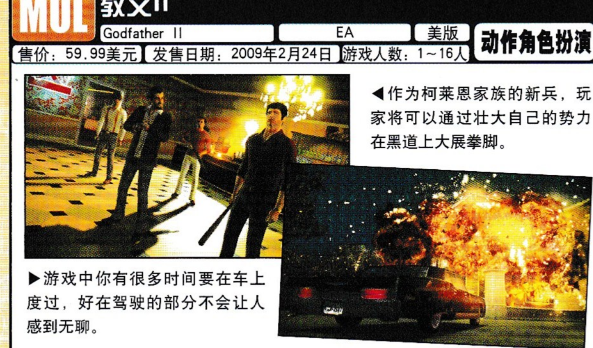


◀本作独有的制裁系统——我就是法律！

MUL 教父II

Godfather II | EA | 美版 | 动作角色扮演

售价：59.99美元 | 发售日期：2009年2月24日 | 游戏人数：1～16人



◀作为柯莱恩家族的新兵，玩家将可以通过壮大自己的势力在黑道上大展拳脚。

▶游戏中你有很多时间要在车上度过，好在驾驶的部分不会让人感到无聊。

游戏版的《教父II》与前作一样，改编自弗朗西斯·福特·科波拉上世纪70年代的同名黑帮电影。与电影原作不同的是，本作选择了一个完全原创的主人公和一条平行于原作故事的路线，只是在剧情发展的关键时刻，两条线才会相互交织并发生互动。

由于前作中的特拉帕尼在本作序章部分就不幸挂掉，玩家所扮演的黑帮新人多米尼克·柯莱恩就因此获得了向黑帮上层建筑中挺进的难得机会。玩家可以不断招募新成员，逐步培育自己的势力并赢得越来越多的声望以及家族老大的信任。每个新加入的团伙成员都有着各自不同的能力特点，在单机剧情模式中他们的这些特长将直接与任务内容挂钩，而在多人联机模式里，玩家则可以更为自由地利用这些各有所长的坏蛋。

与前作一样，EA在本作中也引入了第三人称射击、模拟驾驶和角色扮演等诸多游戏要素，而且在战斗与电影式镜头融合方面的表现更加出色，各种华丽的终结技比前作更加丰富。但《教父II》与前作的一个明显区别是，你不再只是冲上街去打砸抢或是干掉所有挡路的家伙，许多时候你必须设法去征服而不是简单地杀戮，这也让游戏的玩法有了更多的选择和变化。

MUL 索尼克的终极MD经典合集

Sonic' s Ultimate Genesis Collection | SEGA | 美版 | 动作

售价：29.99美元 | 发售日期：2009年1月2日 | 游戏人数：1人

1988年10月29日，SEGA推出了其第五款游戏机MEGA DRIVE（美版叫Genesis）。主机卡座下部赫然印着"16Bit"几个字样，令人一目了然地了解到它与当时主流机种性能上的差异。代表作品有《索尼克》、《超级忍》、《梦幻模拟战》、《梦幻之星》等等。

这些经典作品给老玩家们留下了非常深刻的印象，所以被不断复刻重做在最新型的主机上，并以经典合集的形式不断推出，本作就是世嘉经典游戏合集系列的最新作，收录了包括《索尼克》、《梦幻之星》和《怒之铁拳（格斗四人组）》在内的40余款MD主机上的经典名作。游戏对应720p高清画面显示，对应X360的成就和PS3的奖杯系统。此外，还将附送一些世嘉公司上世纪80年代末到90年代初的经典街机游戏作品以及一部分游戏制作人访谈和开发密闻等珍贵资料，绝对是FANS不可错过的作品。

▼《怒之铁拳》等作品都将重新制作，并以720p的高清画面显示。

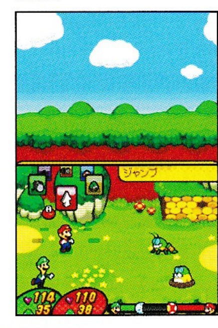


NDS 马里奥&路易RPG3！！！

マリオ&ルイージRPG3！！！ | Nintendo | 美版 | 动作角色扮演

售价：4800日元 | 发售日期：2009年2月11日 | 游戏人数：1人

《马里奥&路易RPG3！！！》是结合马里奥世界观与动作角色扮演以及益智要素为一身的"《马里奥&路易RPG》系列"最新作。游戏讲述蘑菇王国遭受怪病"麦塔克洛病"的侵袭，为了拯救王国，马里奥与路易再次踏上冒险之旅。本作中除了能操作马里奥两兄弟外，他们的宿敌库巴也将成为可操作角色。游戏的画面颜色亮丽清新，人设、环境继承了"马里奥"世界的一贯风格。战斗系统则完美融合了平台游戏《超级马里奥兄弟》中诸如扔龟壳、掷火球、踩踏、旋转攻击等等的大部分动作设定，马里奥和路易两人合力发动的必杀技表演华丽且操作的快感十足。除了战斗之外，如何运用各个角色的能力破解迷题也是游戏的重要组成部分。



◀马里奥和路易两兄弟的大冒险再度展开，相互配合才能顺利打败敌人。

MUL 机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V

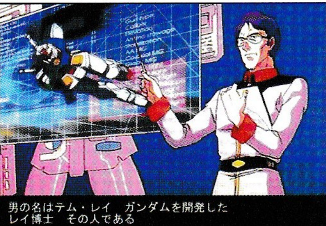
机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V | NBGI | 日版 | 模拟

售价：6800日元 | 发售日期：2009年2月12日 | 游戏人数：1人

本作是PSP上的《机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁》的加强版，同时对应PS2与PSP两平台。除了前作中收录的几部系列超人气作品外，又新增了蒂姆·雷（阿姆罗之父）的原创剧情以及四部外传作品，各作中的登场角色以及人气机体也尽数追加，在容量上可以说比前作要丰富得多。

作为初代高达设计者，蒂姆·雷毫无疑问是间接促成了联邦军在一年战争期间胜利的幕后功臣。在他的原创剧情中，玩家将有机会以他的视角，统帅联邦军兵器的开发者们与军队展开一场特别的较量，一年战争以及高达诞生幕后不为人知的故事将成为一大看点。另外本作的PSP版还能够继承前作记录，所有14章剧本都可以在初期选择，MS图鉴等数据资料也能全部继承。

▼蒂姆·雷的原创故事无疑将是游戏新增部分的亮点所在。



NDS 侦探 神宫寺三郎DS 被伏的真实

探偵 神宮寺三郎DS 伏せられた真実 | Koei | 日版 | 动作角色扮演

售价：5040日元 | 发售日期：2009年1月22日 | 游戏人数：1～多人

著名的推理AVG游戏"《侦探 神宫寺三郎》系列"至今已经有20年以上的历史，而由ARC SYSTEM WORKS在NDS平台上推出的《侦探 神宫寺三郎DS》系列也迎来了第三作。《侦探 神宫寺三郎DS 被伏的真实》将原作系列中的传统指令选择方式与NDS的触摸操作完美结合，令操作更加直观灵活。与NDS上的前两作一样，《侦探 神宫寺三郎DS 被伏的真实》将继续收录手机版的案件内容（本作收录No.11～No.15的案件）。

故事讲述大侦探神宫寺三郎，某日接到来自小野寺姐妹的委托，把被绑架的父亲，电视台社长小野寺琢磨的赎金带到指定地点交给绑匪，令人意想不到的是，她们之所以来委托神宫寺三郎是因为犯人留下纸条中的指名要求。接受了委托的神宫寺三郎很快展开了调查，但始终无法掌握有力的线索，调查的进度也停滞不前。究竟神宫寺三郎能否抓到嫌疑犯、救出小野寺琢磨，而被潜伏的真相到底又是什么？一切将由玩家来揭开。



◀游戏还收集了轻松搞笑的"迷之事件簿"

X360 混沌思绪 诺亚

CHAOS;HEAD NOAH | 5pb. | 日版 | 文字冒险

售价：7140日元 | 发售日期：2009年2月26日 | 游戏人数：1人

《混沌思绪 诺亚》是于2008年4月25日发售在PC平台的文字冒险游戏《Chaos;HEAd》移植作。故事的主人公西条拓巳是一名对三次元完全没有兴趣的宅男，几乎每天都在家中对着美少女手办来打网络游戏。突然在他所居住的涉谷发生一连串的猎奇杀人事件，案件被称为"新时代的疯狂"并在网络以及电视中广为传播，一时间成为热门话题。一天拓巳在网络聊天室中遇到一名自称为"将军"的网友，而这名"将军"在留言中预测了下一起恐怖的猎奇事件。拓巳在第二天来到了预言中的凶案现场，与预言不同的是，在尸体面前多了一名浑身是血的少女……



▲不进入妄想的画面

游戏的一大特色是在对话过程中不时会出现黑雾，这时候按L或R键就会引发不同的妄想，当然玩家也可以什么都不做来等待黑雾消退，但不管选择哪一种，都会对故事的发展产生影响。事件的真相乃至结局都将由玩家决定。

PSP 你的·秋之回忆～Girl's Style～

ユア・メモリーズオフ～Girl's Style～ | 5pb. | 日版 | 文字冒险

售价：5040日元 | 发售日期：2009年2月26日 | 游戏人数：1人

本作为5pb.在2008年1月31日发售于PS2平台的《你的·秋之回忆～Girl's Style～》的移植作品。有别于系列前作，本作是一款专为女性玩家而设计的恋爱文字冒险游戏。

故事讲述主人公月冈海在高中毕业前夕的打工期间，邂逅了本条理人并过着充实的每一天。某日，在理人的邀请下月冈海去观看了一场本地乐队的演唱会，在演唱会中发现这支名为"ユア"的乐队成员们竟然都是与自己年龄相当的男生。被现场演奏的热烈气氛所打动的海突然觉得，相比起乐队成员们对音乐的热爱与执着，对任何事情都无法倾注全部感情的自己显得十分渺小，不觉间对舞台上的男生们产生了超越憧憬的感情。

PSP版除了增加大量全新描绘的事件CG外，还在每位角色的结局之后追加了名为"后日谈"的剧情。让玩过PS2版的玩家在PSP版中同样能找到全新的乐趣。



▲帅气的乐队的成员们都将是可攻略的对象

高达无双2

你才是真正的高达无双啊!

文：阿修罗

ガンダム无双2
机 种：PS3/X360　类 型：动作
发行商：NBGI　发售日：2008年12月18日
游戏城寨网友评分：8.46（1716票）

优点：玩法比前作丰富许多，收集要素大幅增加，可用机体、角色大幅增加。
缺点：任务随机性、重复性过高，隐藏要素收集比较单调，新增机体、角色大多比较鸡肋，各作品之间互动程度比前作低。

如果我告诉你当初买PS3的理由就是为了玩《高达无双》，不知道你会不会觉得惊讶。

在PS3初期缺少大作的情况下，《高达无双》对于不少高达FANS和无双FANS的确具有很强的吸引力。以至于当时官方在游戏发售前曾经夸下海口，说百万级别的高达和无双题材结合在一起，《高达无双》将是两百万级别的超大作。然而，虽然最后游戏销量也不能算太差，但是离官方的期待还是差了很多。以至于后来又推出了Xbox360的《高达无双 国际版》和PS2的《高达无双特别版》来捞取剩余价值。

作为系列第一作，前作同时存在着不少缺点和亮点，不过最缺乏的大概就是让人长期投入时间的要素。虽然想要全人物、全机体都练满的话的确会花费很长时间，但是系统的设置却让人对完美根本兴趣寥寥，基本上来个全人物通关就把游戏放一边了。至于游戏性质方面，无双FANS嫌机器人动作僵硬，高达FANS说看着高达千机斩扎古不符合设定，也有点两头不讨好的意思在里面。

现在，这样褒贬不一的《高达无双》出到二代了，它和前作究竟有哪些不同呢？今天就让我们来好好看一看！

让我见识见识吧，连邦的机动战士的性能！

本作的卖点是什么？一、新增《逆袭的夏亚》剧本，新增V、F91、攻击自由、无限正义、命运高达等主角机体，新增大量可操纵机体和角色；二、前作机体新增动作，新增巨大MS/MA战；三、新增大量游戏模式。

前两项对于游戏来说是最为直观的影响。全新主角机体普遍比较强大，而很多前作机体在增加新动作后实用度也得到了大幅改善，这是很好的改进。不过所有机体的C5和C6都是挑空和范围攻击，这使得各机体在玩法上的差别比前作小了很多，基本战术变得大同小异、缺乏个性了。前作的4段变化无双这次被拆分成了地面/空中/强化/合体4种类型，如果不配合对应的技能，无双系统就会显得十分单调，观赏性和实用性大幅下降。

至于新加的巨型MS/MA战，也只能说见仁见智。以个人观点来看，游戏初期这巨型MS/MA战的确可以给玩家带来一些不一样的游戏感受。如果不熟悉打法，可能会对这个系统非常反感。一旦进入游戏后期，机体能力大幅强化，对战法也比较熟悉之后，这一系统就会变得非常单调，缺乏足够的变化。

仔细想想吧！以本作的容量，我们还有十日可战！

多变的任务模式也是本作的卖点之一。如果说前作因为剧本、关卡数量过少而显得容量不足，那么这次任务模式的容量绝对会让很多人大呼过瘾。拿游戏时间来说，前作的话我个人在全角色通关、稍微练了几个角色和机体的情况下，总游戏时间为50小时不足；而本作，全角色故事任务通关、只有一个角色满级、一个人的任务尚未完全做完的状态下，游戏时间已经达到了90个小时——还有不少任务需要特定角色的人物关系达到一定标准才能出现，光是刷关系就要花上很多时间！

但是，容量大、任务多就一定是好事么？本作的任务有一个特点：随机性。大部分任务除了最终胜利目标以外，地图配置、己方敌方部队配置、战场事件都是进入关卡时随机选择的。乍一看之下，这样的随机性可以让任务的内容显得多变，但是随着你进行的任务数量越来越多，你会发现：翻来覆去反复只有那么几种战场事件，只有那么几种地图——数量庞大的任务真正不同的只有各个任务不同的名字而已！



让我来告诉你吧，MS的性能差就是战斗力决定性的差异！

增加可操纵的新机体和新角色本来是好事，毕竟玩家总是想要看到新东西的。反例如《真·三国无双5》，前几作的很多角色变成了套用他人动作模组的"大众脸"武将，这样的设置必然会引起老玩家的不满。

但是新加的内容必须要有足够的吸引性才算好玩。本作号称有40名可操纵角色、60台以上可操纵机体，但是除了前作已有的机体和本作新加的几台主角机以外，其他的机体只是把原本NPC专用的敌方机体使用权向玩家开放而已，在性能上根本无法和主角机相提并论。不要说铁球、扎古坦克这样的杂兵王，就连Turn X这样重要的敌方机体都不能算强大、好用，最多是当作娱乐而已。新角色方面，很多所谓"Sub Pilot"只有一两个故事任务，显得非常可怜。

玩弄销量的厂商是不会明白的，那种透过游戏传达出来的枯燥！

我想Koei和Bandai在制作《高达无双2》之前是做过市场调查的，知道前作缺少些什么。但是很显然他们最后还是只做到了"头疼医头，脚疼医脚"，内容不足就用数量来凑。但是光有量没有质的设计只能治标不能治本，高度重复的游戏内容反而会让玩家产生"抗药性"，等到《高达无双3》出来的时候——如果它还会出的话——相信玩家的购买欲望又会打折了。

高达无双！高达你真的能够继续无双么？

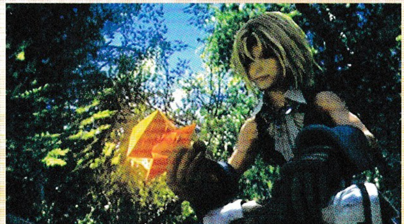
















纷争 最终幻想

向“《最终幻想》系列”致敬

文：白夜

ディシディア ファイナルファンタジ	
机 种：PSP	类 型：动作
发行商：Square Enix	发售日：2008年12月18日
游戏城寨网友评分：9.01（5595票）	

优点：系统成熟，上手简单但又存在很深的可研究潜力。可玩要素和收集要素丰富，多到令人发指。

缺点：稍存在视角混乱的问题，此外没有能够收录系列众多人气角色也是遗憾之一。

2008年12月18日，电视游戏历史上最优秀的游戏系列——“《最终幻想》系列”诞生21周年，而大打“《最终幻想》系列二十周年纪念”口号的《纷争 最终幻想》（后简称《DD FF》）也终于在这一天发售。可以说，敢高喊这个口号，《DD FF》注定不会让玩家们失望。笔者作为一个忠实的“《最终幻想》系列”FANS，从游戏到手截止至发稿前游戏时间已经超过了150小时，下面本人就凭借着这150小时的游戏经验来点评一下这款游戏。

幻想，没有形式限制

众所周知，“《最终幻想》系列”的游戏类型是角色扮演，但《DD FF》却采用了“动作”这一游戏类型。对于这点，可以说直到发售前还有不少玩家因SE旗下动作游戏的一贯表现而怀疑本作的素质。但当游戏到了玩家手里之后，这种顾虑便随着游戏时间的增加而逐渐消失地无影无踪了。事实证明，代表着SE社内动作游戏制作最高水准的原“《王国之心》系列”小组的主力阵容将《DD FF》的战斗系统打造得十分成熟。

仅仅从战斗系统方面来说，与一般的硬派动作游戏不同，《DD FF》十分照顾新手，毕竟本作面向的主要群体还是系列FANS——大多是RPG玩家。没有复杂的指令输入要求，将摇杆推向一个方向配合一个按键便可以放出华丽的必杀技，简单又爽快；即使是类似超必杀的EX技也顶多是连打按键和按屏幕指示输入几个方向键而已，当然，这些相比下稍显复杂的指令输入玩家也可以装备技能来让AI帮助你完成；这样还不行？没问题，游戏甚至提供了选择指令式的操作，你完全可以把《DD FF》当成一个RPG来玩。

不过简单的操作并不代表简单的系统，之前本人在开篇的一句话优点里提到《DD FF》的战斗系统存在很深的可研究潜力，不过这篇文字不是攻略，笔者只能挑某些细节来说明游戏的魅力，个中巧妙还要玩家到游戏中自己体会。

首先要提的是勇气值（BRAVE），这应该是本作系统的最大亮点以及创新，它的引入使得本作的战斗区别于传统意义的“将敌人的HP削减为0”，因为勇气值等于HP攻击的伤害值，所以传统意义上一味地直接伤害HP的打法很可能被重视夺取勇气值的对手一击翻盘。这就要玩家做出一个选择了——到底是夺取勇气值优先还是伤害敌人HP优先。由于这个指标的引入，导致游戏中的战斗时刻处于高度紧张状态，玩家和对手在战斗中要抢夺对方的勇气值以求打出高HP伤害，而因为双方的勇气值都可见，所以玩家要一边与敌人周旋一边时刻计算对对手的伤害以伺机出手。而本作的召唤兽系统则与勇气值息息相关，配合多达50种召唤兽的发动时间以及对双方勇气值的影响，使得本作的战斗拥有无限的变数，即使打上上千场也不会让人觉得枯燥。

此外，《DD FF》也由于一些细节的设置导致游戏如格斗游戏般有很多小技巧存在，比如HP攻击击中后爆发EX模式以求EX爆发技100%命中、某些角色的HP攻击可以将魔法反弹、回避CANCEL勇气攻击等等，这些应该都算是在简单操作下隐藏的高端操作，也就是所谓的战斗系统可研究的部分。

以上这些只是本作战斗系统的部分边角一览，抛去“最终幻想”这个卖点，《DD FF》也是一款极其优秀的动作游戏。披上“最终幻想”的华丽外衣，它更是魅力无限。如SE之前对本作的宣传——“幻想没有止境，幻想没有形式限制”。

带有丰富RPG要素的ACT

在游戏发售前，笔者一直担心游戏会成为不断重复战斗的单调过程，现在看来这实在有些多余了。作为一个几乎有垄断日本RPG市场能力的厂商，SE自然擅长并乐于为《DD FF》加入各种RPG要素。比如故事模式中DP、连锁战斗和关卡奖励等要素的设置，就体现出了很强的战略性，玩家要思考如何走位能节省DP、尽量多地触发连锁战斗以及获得各种关卡奖励，这实际上就是一个S·RPG的模式；人物育成方面，各种技能的安装让玩家看出了些许《王国之心》的影子，而装备和饰品的配置也是游戏的主要乐趣之一：装备方面不仅有各角色的专用装备和各种系列中的传统神器，此次《DD FF》还加入了套装和靠素材换取强力装备的设定（不知是否受《怪物猎人便携版》的影响），“刷素材”和“刷装备”势必会大幅增加游戏时间；饰品方面此次从装备中单独分离了出来，基本饰品和条件饰品的配合是本作的又一特色系统，同样据有很强的可研究性，配置得好的话在战斗中可以起到奇效，比如“瞬间就让EX槽积蓄满”等效果就可以通过基本饰品和条件饰品的搭配来实现。

除去以上提到的部分，大量的收集要素以及任务同样是SE的一贯风格，有了这些要素的存在，《DD FF》的游戏时间——200小时起！

串联21年的感动

有了本身不俗的游戏素质，再加上《最终幻想》这个名号，本作可谓光芒耀眼。游戏中到处充斥着“《FF》系列”的各种标志——水晶、陆行鸟、莫古利……熟悉的人物、音乐和场景，如果你是系列老玩家，看到这些能不感动么？游戏中的每个细节都让FF FANS们回忆起了无数曾经坐在电视机前的日日夜夜。作为“《FF》系列二十周年纪念作品”，《DD FF》肩负着太多的历史意义，21年的感动记忆，因本作再度鲜活起来。 LU

心灵传说

真的回归了原点吗？

文：talentyj

テイルズ オブ ハーツ
机 种：NDS　　类 型：角色扮演
发行商：NBGI　　发售日：2008年12月18日
游戏城寨网友评分：8.42（1339票）

优点：战斗爽快，成长系统新颖，画面十分出色。
缺点：游戏要到末期才会出现大地图移动，很是鸡肋，整体设计显得有些小气了。

“《传说》系列”自“仙乐”移植后似乎就走上了量产的道路，但好在游戏素质仍可以保证。DS在经历了两作3D化传说的洗礼后，又迎来了第三部作品《心灵传说》。本作的制作人马场英雄在游戏公布时称，《心灵传说》将是回归原点的作品。现在，本游戏已经摆在我们面前，废话无多，让我们赶紧走进传说的世界吧！

画面，惊喜

打开游戏，先是一段素质不错的OP（因为玩的是动画版，所以接下来的评测都以动画版为基础），让游戏各个角色先登场摆个POSE。进入实际游戏后，第一个惊喜出现，游戏序幕也是以动画的形式呈现，导演水平很赞！果然是动用了2G的容量，充实了很多。之后的流程里，也有少量动画穿插。

当然，动画归动画，游戏实际画面才是最重要的。虽然制作人说本作是2D的表现方式，但实际上游戏是3D背景2D人物，不过优秀的美工使得背景在色彩和细节处理上充满了2D的美感，即使是2D的人物也制作的很用心，效果足以让玩家再惊喜一番。游戏画面色彩鲜艳，充满了童话的风格。一些小细节上的刻画使画面充满了生气，比如晾的衣服随风轻摆，海滩上慢慢消失的脚印，阳光透过缝隙射出的样子，角色头上的小表情富豪，人物的一些细小动作（甚至是流泪）等等。让人有种玩家用机游戏的错觉。

3D背景的好处就是在很多地方视角的移动（比如推拉旋转）会很方便并且有观赏性，但缺点就是机能不足的话难免有马赛克。本作讨巧的采用了固定高度视角，马赛克控制得很轻微，基本上可以忽略。（可以看看战斗时地面近处，不过激烈的战斗中谁也不会关注那里吧……）

音乐&音效，享受！

本作的音乐很不错，无论是DEEN的主题曲《永远的明天》还是流程中的背景音乐，都制作的很有水平。村庄里的安静祥和，战斗的激烈紧张，心灵世界的空灵，都能让玩家很快的融入氛围。

之前说过本作使用了2G容量，所以除了动画外，语音自然不会缺少。游戏的主要过场的对话都有语音，战斗时更不用说，对此有强烈需要的玩家可以满足了。

当然也有遗憾，就是动画部分音质不太好，主要是OP的主题曲声音感觉有点失真，只要不苛刻，也感觉不出来什么。忽略忽略……

系统&操作，变革！

“《传说》系列”最有特色的地方，大概就是系统了。本作同DS上前几作相比，系统做出了很大的改变。主要体现在成长和战斗两个方面。

成长系统上，本作采用了名为“索玛构建（ソーマビルド）”的新系统。普通的升级成长自然存在，但因为每个角色的武器都是专属的，所以索玛构建的职责就是角色技能等方面的成长。方式是通过消耗指定的物品，提升角色的属性技能（攻防数值）、战斗技能（特殊技学习）、动作技能（一般是Y+方向键的特殊攻击）和支援技能（如减少硬直时间）。其实和之前的作品虽然形式变化不少，但本质上还是很相似，不会感觉复杂。除了角色成长外，之后武器也会成长，相应的就会有更多的技能可以学习。要全部学得还是很浩大的工程，所以多收集学技能需要的素材吧。



战斗系统上，游戏还是敌人可见的方式，想打想随玩家选择。而进入战斗后，区别便呈现出来。本作没有再使用DS上之前作品的战斗系统，而是回归了2D的战斗。但系统引入了EN槽的设定，EN类似于TODR的CC，在战斗中每一个行动都会消耗一定的EN，而防御和破招则可以增长EN。EN槽和连击数息息相关，只要掌握好战斗的节奏，会感觉到分外的爽快。另外虽然战斗人数最多只有三人，但可以召唤之外的人物援护攻击，笔者流程还比较靠前，这方面还有待各位玩家慢慢挖掘。

其实除了成长和战斗系统，本作系统其他方面也和之前的作品有不少区别，但都比较好掌握。其实感觉系统就是围绕着“素材”这一关键物来的，所以流程中务必多多留意，注意收集。

游戏操作上，这里本人只说两点。第一，DSL的斜方向实在让人不爽，溜达地图迷宫时感觉分外明显，2D人物不比3D，有种“僵硬”感，所以游戏过程中不时的怀念起海格力斯的触摸操作……第二，战斗真的很爽，稍加练习，控制好节奏后很有成就感，下屏的快捷菜单也很方便。









总结

这次的传说新作的确是年末的诚意之作，也不愧于本家制作组出手。不论是看还是听还是玩，都可以让玩家享受其中。

在这里，将本作推荐给所有玩家，尤其是“《传说》系列”的FANS和RPG爱好者。至于不懂日语的玩家也不妨玩玩，一来汉字多，二来情节的设计也很好理解。

幻想水浒传 黄道十二宫

不简单的诚意之作

文：talentyj&Stemranpower

幻想水滸伝ティアクライス
机 种：NDS　　类 型：角色扮演
发行商：Konami　　发售日：2008年12月18日
游戏城寨网友评分：8.08（280票）

优点：内容丰富，囊括“幻水系列”的所有经典元素。
缺点：画面表现稍差，人物设计比较另类，脱离系列风格。

开场白

Stemranpower：大家好，由于这个系列我是第一次接触，所以在各个方面也只能说以一款接触新游戏的陌生人，而不是以了解系列的老Fans来评价这个游戏了，还请大家多多包涵，talentyj，就拜托你了！

talentyj：呵呵，别这么谦虚。初次接触系列说不定还会有更独特的见解呢。

Stemranpower：是啊……啊！我们还提这个干什么，快开始吧！

游戏画面

Stemranpower：本作的画面是典型的2.5D，2D的唯美背景做的相当不错。在清静的小镇中来来回回着3D的人物。除了小镇外，游戏也有很多精心描绘的景点供你去欣赏哦！

talentyj：没错。一些特效的使用也让画面充满了活力，比如轻淌的河水，树隙洒下的仿佛流动的阳光。而一些细节的处理比如飞舞的蝴蝶也十分的出彩。但是大地图的表现让我很不满，比如那个马赛克云彩……而且CG背景最大的缺点就是使视角自由度下降，这次城镇改用菜单应该就是这个原因。

Stemranpower：说到本作的人设，我还是比较满意的，在CG动画时的表现也做的很不错。3D的人物建模算得上好，再加上一个重要的换装系统（换装系统：本作的装备栏里，装备不同的武器会对角色的外观发生变化，也就是人们说的纸娃娃系统啦）。游戏的装备算是很多，每个装备都有自己的3D建模。

talentyj：其实这里我还是游戏不满的，主要是人物在动画里和实际画面里的风格差别太大，很不适应，尤其那个肥胖的腿……不过有了纸娃娃，在战斗时感觉确实不错。优劣参半吧，我觉得。另外动画虽然多，但是质量还是不敢恭维，在这方面还是SE强悍啊。聊胜于无，何况动画数量够了，也满足了。

Stemranpower：战斗时的画面也做得非常不错（棍子，弓箭，枪，剑，嗯嗯，好多武器啊），说到这里不得不说下，在自警团协力的时候会出现特写画面，而且画面非常有魄力哦（目前看过的里面，就有一个非常COOL的）。嗯嗯，Konami这次做的很厚道。

talentyj：战斗的镜头处理的是挺好，而且特效比较华丽，过程也很流畅。但我还是不喜欢那二头身人物……

音乐&音效

Stemranpower：本作的音乐做的非常好，小镇里清新热闹氛围的歌曲，战斗中激烈的歌曲，恰到好处的让你进入游戏状态。声优阵容很强大，而且到目前为止剧情部分都是全语音的！音效相对是比较少，但是每个音效的表现力都很强，比如说各种武器打到敌人时的各种声音，咏唱魔法时配合魔法发出的音效等等，都做的非常好。总的来说，本作的音乐和音效都符合了游戏的风格，也可以让玩家更加快速的进入到状态中去。

talentyj：基本赞成Stemranpower的观点。大容量保证了本作的音乐和语音。主要剧情部分的语音也可以满足广大玩家耳朵的需要。开始时幻水系列的经典音乐响起，系列老玩家应该会很感动吧。这里我就不挑刺了。

游戏操作

Stemranpower：本作的简单的说可以分成村庄时的，大地图时的，战斗时的3种。村庄时有几个选项，然后你可以按其中一个其中的一个选项，接下来你就会进入村庄中的一个部分了（出去之后会回到刚才的选项画面，某些情况下会增加新的选项，比如说发生剧情后。）；大地图的时候其实要做的也只有到处走走等怪或者进入菜单准备了；然后作为RPG中必不可少的战斗部分，本作是以每个人的行动都结束后才开始攻击的，在战斗部分中，在右边的选项里，有自警团协力攻击的选项，如果幸运的话会有攻击敌人的特写画面（有些还蛮COOL的）。你可以在触摸屏和按键中选择一种（当然喜欢两个一起来也可以，随你）。总的来说，本作的操作算是非常体贴的了。

talentyj：但是不知道你有没有发现，游戏有些小地方很别扭。比如习惯的X呼出菜单变成了Y键，有些Y、N的选项也和一般的游戏反着。但我最喜欢的地方就是剧情可以按右下角的箭头直接跳过，重新玩的话就不用重复看一遍了。

游戏系统

talentyj：本作的系统主要有两个特色，一个是星之印，一个是战斗的协力（同样特色的纸娃娃系统在画面部分说过了）。既然是借用了水浒108星的框架，那同伴就对应了各自的星宿。星之印关系到每个星宿的同伴可以习得的能力（类似特殊技能一类的）。所以搜集星之印也是比较重要的。而战斗部分，这次采用了四人制的战斗，当选择自警团协力时，四人就会协力攻击，很有魄力也很有威力。

Stemranpower：补充一下。本作的剧情推进形式采用了任务制（所谓任务制，其实就是接受任务会发生剧情对话之类的），所以在主线任务和支线任务方面可以较为明确的分开来。

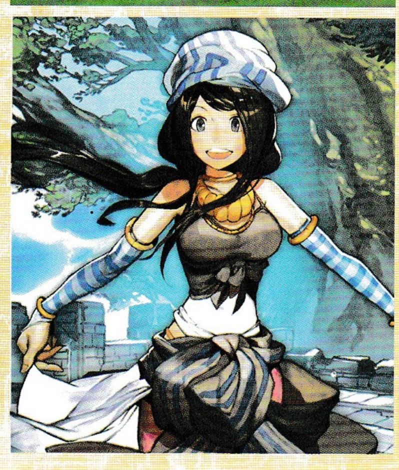
最后要说

talentyj：总之这次《幻水》的表现还是很不错的。对系列的继承和发展都做得不错，如果你是系列Fans，自然不能错过本作。即使是没玩过系列的玩家，本作优秀的系统和音画表现也值得尝试下。

Stemranpower：这次作为我第一次玩幻水，在各个方面都让我很满意，虽然在某些地方上还有一定的瑕疵，但是不管怎么说游戏的质量是非常好的。难度方面，本作的难度不难，准备尝试RPG这个类型的人可以先拿这个来锻炼一下自己，推荐给所有喜欢RPG的玩家。







DJMAX 便携版 黑色广场

打造属于你自己的音乐领域

文：yxd

DJMAX PORTABLE Black Square
机 种：PSP　　类 型：音乐
发行商：NeoWiz　　发售日：2008年12月24日
游戏城寨网友评分：9.01（315票）

优点： 音乐选曲出色，厂商诚意十足。
缺点： 游戏难度过高，歌曲判定严格。

今年的圣诞节，韩国厂商PENTAVISION为我们带了一份令人惊喜的圣诞礼物！当所有玩家如同孩子般拆开包装的时候，我想，区区“感动”二字远远不能形容系列死忠此刻的心情。没错，真正的DJMAX，回来了！

画面，惊艳的视觉大餐

继一代二代的动画开场、酷懒之味的真人MV开场之后，本作大胆地引入了全3D动画开场：细腻的人物建模、光源的多重变换以及人物配合主题曲的华丽动作，无疑给系列的FANS打了一剂强心针。待进入游戏之后，华丽的背景动画BGA再次为玩家们带了了惊喜，在继承了前作点光源变换，3D效果的运用、全动画效果的BGA等等有点之外，本作中的MV大胆引入了3D与2D结合的BGA！如《Heart of witch》中哥特式的古堡和lolita风格的结合、《Fury》中漂浮在空中的演唱会舞台与几名主唱的结合等等。另外，像《Keys to the World》这首曲子里面引用的爆炸效果和点光源变换效果也说明了技术上的飞跃与进化！而在整体的描绘风格上，本作更是继承并发扬了系列多样化的传统。日韩画风的动漫风格自然是不用说，街头涂鸦风格的《STOP》、写实风格的《Keys to the World》、抽象动画风格的《Voyage》等等的全新画风的引入，更是为整个BGA注入了全新的活力。如果画面评分满分是10分的话，那我会毫不犹豫地在评价栏上写下11分的分数！

音乐，走向国际的神之音

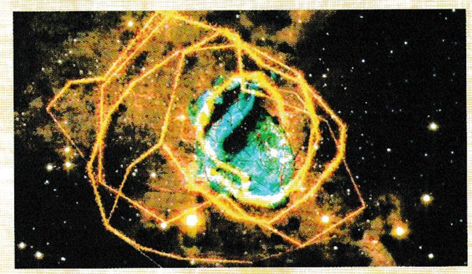
一款音乐类游戏，游戏中的音乐无疑就是其灵魂所在。无论是一代的《Ask to the wind》、《Memory of Beach》，还是二代中的《Memories》、《Nightmare》等等曲目，都被玩家誉为“神曲”的无上称号。在黑色广场中“神曲”一词，足以形容本作中超过三分之一的曲目！早在游戏推出之前的一个月，官方放出的四首试听曲目就让系列的FANS门满怀期待，特别是其中的《Heart of Witch》更让大家认定本作的神曲已经出炉。但是直到今年的圣诞前夜，当我们拿到的这份圣诞礼物的时候，才发现这份礼物的分量远远超出想象！《Colour of Sorrow》、《Remember》等众多全新的POP、《Ruti' n》中硬派的说唱、《Cypher Gate》等曲目中的华丽的电子乐等等传统风格以外，本作还大胆引入了朋克，英伦摇滚等等更加容易被欧美玩家群体接受的欧美曲风。更让玩家惊喜的是，老牌组合，如M2U、NieN的回归，又为我们带了了《Space of Soul》、《Real Over DRIVE》等全新的曲目。而这些曲目，或许已经称为了大家津津乐道的“神曲”。

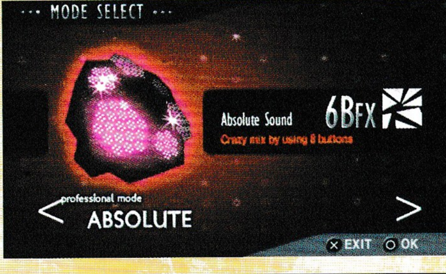
除了这些全新的曲目，继承也成为了本作的关键词！黑色广场游戏本身不仅继承了《Nightmare》、《Ask to the Wind (live mix)》等等系列FANS熟知的名曲。而在和CE联动之后，我们更加惊喜的发现，曲目不仅在原有基础上增加了HD（HARD）、MX（MAXIMUM）难度，更加入了全新制作的RD（REDESIGN）难度。此难度下的曲目均经过再创作，以全新的面貌出现在玩家的面前。玩家再感动的同时，相信也对厂商的诚意佩服得五体投地，PENTAVISION！GOOD JOB！

系统&模式，BS，想说爱你真的不容易

本作继承了前作酷懒之味的俱乐部模式（CLUBTOUR），总共8个城市，每个城市分别有四个俱乐部（CLUB）。在此之中，分为CLUB和MISSON CLUB两种俱乐部。前者是相对简单，只要完成指定曲目即可；而后者，则要在完成曲目的同时，达成各种各样的条件，如达到指定准确率、达到指定分数等等。另外，本作中回归了系列中经典的8B模式（即本作中的6BFX）并取消了前作中的2B模式，令老玩家大呼过瘾！而在具体进行游戏的时候，我们发现曲目中的音符多了一种绿色的全新音符，厂商称之为SPECIAL KEY。在命中之后会有特别的分数加成，SPECIAL KEY无疑会成为联机对战中胜负的关键。除此之外，BS在二代FEVER等级×5的基础上，本作中FEVER达到了前所未有的×7！这使得100万甚至200万的分数将不再是神话！

相对于这些系统的改变，我认为更加令人惊叹的是本作的难度。这或许是对于众多玩家对于前作CE过于简单的评价的完美回应。在本作中的俱乐部模式中，第一大关NewB Crew就出现了要求平均判定达到95%的困难任务！这和前作酷懒之味开场中平易近人的88%判定产生了天壤之别。进行到了一半，更是出现了要求全判定100%的超难度任务！不只是新手，即使是老鸟也没有信心能够一次通过。而在本作的FREESTYLE中，我们发现很多曲目都有HD甚至MX难度，11、12级的曲目数相对与之前的作品也有了很大的增加。在众多系列真饭大呼过瘾的同时，无疑使得很多初学者望洋兴叹。





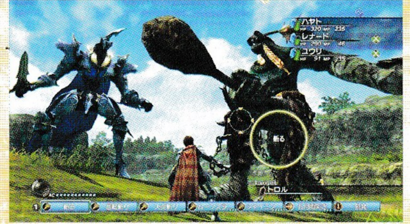




后记

本作虽然在平衡性上略有欠缺之外，其他各个方面表现已经接近于完美。精致的BGA，动听的音乐，亲切的模式，耐人寻味的任务。一切的一切，不仅是我们看到了PSP上音乐游戏的王者风范，更让我们看到了厂商的诚意。如果你热爱音乐、勇于挑战，来吧，DJMAX的华丽世界永远为你敞开大门。



白骑士物语 古之鼓动

被低分掩盖的诚意之作

文：gamet

白骑士物语 古の鼓动
机 种：PS3　类 型：角色扮演
发行商：SCEJ　发售日：2008年12月25日
游戏城寨网友评分：5.94（2683票）

优点：游戏场景无缝连接，融合日式网游元素，联机乐趣无限。
缺点：过于偏重网络部分，单机剧情略短，细节处理欠佳，单机剧情无隐藏要素。

原本被索尼和LEVEL-5寄予重望的年末巨作《白骑士物语》在发售前一周竟被日本某权威游戏杂志仅给予了29/40的评分，实在令人始料未及，三年的等待换来如此可怜的结果，满怀期待的玩家众被集体雷的外焦里嫩，一时间骂街的骂街，取消预定的取消预定。然而随着游戏的意外偷跑，玩家们惊喜的发现白骑士并没有想象的那么差，甚至感觉相当良好。游戏首周突破20万份的销量，也算是LEVEL-5对权威评分的有力回击，毕竟玩家觉得好，才是真的好。

整体感觉

凭心而论，这款游戏的画面虽然没有当年演示时的画面强大，但在日式RPG游戏中还算比较不错的，场景宏大而精致，音乐柔和动听。至于游戏的剧情，初上手时可能觉得很普通，但随着游戏的深入，亦敌亦友的同伴和出乎意料的结局，却也令整个故事饱满而充实。

细节探讨

白骑士变身系统：游戏中最重要的组成部分，各骑士个性鲜明，造型华丽，不过每当主角高喊变身的时候，总让我想到了奥特曼……强大的白骑士可以说是通关利器，就算是RPG苦手，也可以藉由白骑士变身，把一些强大的敌人打到，不过变身系统只能在单机模式下使用，着实令人遗憾。

战斗系统：战斗系统采用类似《最终幻想XI》与《最终幻想XII》的操作模式，新手也可以很容易掌握。而亮点在于华丽的自定义COMBO可以任意组合出自己喜欢的连续技，技能名称也可以自由编写，所以一定要发挥自己的想象，编出一个很好很强大的招式名称，练自己的招，让别人说去吧。

SKILL系统：游戏里边有8种不同的技能，包括5种近战（片手剑、枪、双手剑、双手斧、杖）1种远程（弓）和2种魔法（白魔法和黑魔法），玩家可以自由学习不同技能，除魔法系技能外，其它武器技能都需要在持有该种武器的情况下才能使用，不能混用。玩家最好先紧着1项技能学，学满了再学其它的，游戏的最高等级是50级，而学满一项技能最少也得22级左右，所以就算混到50级，也撑死了混个双修。不过在联机模式中查看其他玩家的STATUS时可以看到有一项数值的名称是“转生次数”，并且在游戏奖杯中有一个金杯的获取条件是获得8种技能MASTER，所以我猜同时学会所有技能是非常有可能的，不过会非常费时，没有百八小时估计下不来。

素材收集系统：吸收了“《怪物猎人》系列”素材收集的特点，可以采花、捉虫和挖矿，收集动作和《怪物猎人》的找药材动作完全一致，惟一不同的是白骑士里边不用额外道具，空手就可以采集各种素材。

合成系统：在单机游戏进行到一定程度后，合成屋就会开放给玩家，能够合成的东西包括药品、武器、装备和饰品，游戏里边的大部分东西都可以通过合成来取得，和公会一样，合成屋也有等级，只有提高合成屋等级，才能合成出好的装备，玩家需要贡献各种材料来换取升级用的点数，游戏中大部分物品都可以交换贡献点数，不过一些低端的物品只能换1~2点，而升一级则至少要几千点，所以玩家只有卖一些高等级素材才能换取足够的升级点数。

公会任务系统：这个游戏最核心的部分，游戏中各个城市都有公会，玩家可以在公会中购买任务书，之后就可以在大地图的指定场景中选择已购买的任务。公会任务分不同的等级，玩家需要通过不断完成任务来积累任务点数，从而提升公会等级（Guild Rank，简称GR）玩家可以选择单人或多人任务，多人任务的模式和怪物有些类似，队伍最多由4人组成，每个任务的完成时间上限是1小时，完成任务会得到不错的素材奖励。

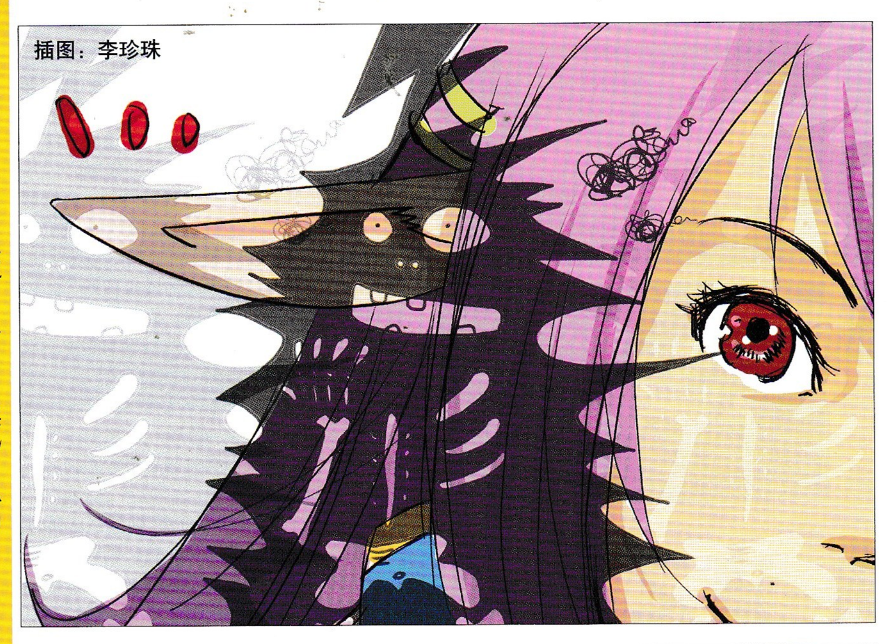
GEO NET：一个类似BLOG的个人空间，玩家可以通过GEO NET与好友分享游戏心得和趣闻，并且可以在GEO NET中的MY TOWN里边建游戏房间，由于在大地图中选择多人任务时会随机分配队友，所以如果想要和自己的好友一起游戏，就需要自己建立房间了。

总结

《白骑士物语》的不足也是比较明显的，过于偏重网络游戏的部分，导致单机剧情略短，可能是白骑士物语比较容易产生争议的地方，同时作为一款RPG游戏竟然没有任何隐藏迷宫或BOSS也着实令人遗憾。另外由于游戏偷跑造成发售初期游戏价格过高，也会对玩家的购买造成一定影响，不过作为LEVEL-5的第一款PS3游戏，其用心程度也是得到广大玩家认可的，拥有PS3并喜爱日式网游的朋友，而错过这款LEVEL-5的诚意之作哦。



插图：李珍珠



游言戏论

人设很美，功底很强。可是怎么到了3D建模的工序过后，这人怎就那么让人看得心寒呢?

● 近期不乏大作的消息，例如《星之海洋4》的新角色新闻，可我们的插画师李珍珠这样感言道。

Wii才是害死了饭岛爱的真凶!

● 自称为"高清视界专家"的爵爷320p的"大作"总是那么与时俱进，最近的这条言论让人阅后不禁为之莞尔。

看楼主每月给游戏的时间和预算了。要是没多少时间玩但有大把钞票和用，那就PS3。

要是有很多时间玩却没多少钱花，就X360。

要是时间多钱也多，那就一起买。

● 在一个网友询问该买X360还是PS3时，会员doomhammerhill如此帮他分析。

血洗，井喷，胜利，秒杀。

● 当《杀戮地带2》的第一个媒体评分出炉后，网友Penny只单单说出了这几个词。

一黄顶三红。

● PS3出现死机现象后重启，重启后PS3就出现黄色指示灯的现象，这主要说明主机的电路有问题，电源部分的损坏还可以维修，但是芯片坏了基本上等同于绝杀，被称之为"死亡一黄"，所以网友youloveme才会下如此结论。

加入麦克的功能，在攻击时要用手柄摆姿势，完成攻击动作的同时还要狂吼出热血的台词，以动作的完成度和吼台词音量的大小来决定攻击力的大小。

● 《超级机器人大战》要在Wii平台上登陆的传闻一直就不断，而如何运用Wii主机上独特的功能也众说纷纭，伪.第7人偶猜测战斗的操作便是如此"新颖"。

昨天去JS那里买盘，无意中翻到Wii的生化5，怀疑之，马上问JS，JS真是JS啊，信誓旦旦说是真的，还说来了4天了，卖了几十张了，没人来退。

● highiq_2000同学，看开些吧，有骗子的地方就有傻子。

商家演示的机种和游戏一般都是针对用户购买意向最大的，所以从中关村商家的演示用机和游戏能看出些道道。近日在鼎好、鼎2、E世界看了下，演示的X360占了六成，wii三成多，神机PS3就看到两家，演示游戏，X360以"COD5"和"NBA2K9"为主打，各有四五家，还有两家是"GOW2"，Wii演示游戏还是一水的体感，比较意外的是"马银"和"马车"没看到，神机一个在跑"山脊"，另一个在跑"GT5前戏"

X360并未刻意显示独占魅力，仍以跨平台游戏为主打，而Wii也没有刻意抬出老任第一方大作，而仍在高举体感大旗，我看来，目前狂热TV玩家该买的都买了，现阶段买家中，非玩家居多，他们不太在乎独占，只要画面好手感佳火爆刺激，老任的大牌在他们那里也没有历史影响力，倒是体感的卖点比较吸引人，至于神机，对于非玩家，无盗版一条后面就啥也别说了。倒是神机的一系列独占一个都没有摆上的，让人颇感意外。

● 深入市场中去调查并发现分析问题，这位叫做"悲伤的杀手"的同学的确做得很充分。

小辞典

shuaping【刷屏】

①又称洗版也作洗板，又叫洗屏或刷版，广义指在网上论坛、留言版、BBS以及即时聊天室、网络游戏聊天系统（公频）等短时间内发送大量信息，专指重复相同或无意义的内容。●通常网络释义。

②一般出现在某某调研机构或媒体公布的各种榜单上，指某个厂商或某个机种的作品占据了该榜单的全部名额。●游戏网站释义。

解说：

刷屏起源于最早在网络上流行的页面聊天室，一般是出于蓄意捣乱或发泄情绪的心理，表现形式是不断地重复发送相同或不同的文字或者符号，使他人的正常发言无法进行，别人的发言一出来就被很快地淹没下去了，严重影响了聊天室里的正常聊天秩序。而在游戏论坛中，刷屏还有一个意思就是某个厂商的产品占据某个调查榜单的全部位置，目前，此现象多出现于任天堂系列产品上。

造句：

1 报告版主，XXX昨晚在水区刷屏，请求处理！

2 今年第XX周的软件销量榜，任天堂又刷屏了啊……


生化危机5
Resident Evil 5
2009.3.5

文 杯装泡面 文编 尼亚

428 欢喜悲忧 浮生一梦

d Doesn't Change Even So

——欢迎来到音响小说的世界

音响小说 SOUND NOVEL

属于冒险游戏的一种。是指以文本为主体带动剧情发展，并充分运用效果音、BGM（背景音乐）和画面带动氛围的游戏类型。

所谓音响小说，这个看上去跟传统意义的游戏关系不大的游戏门类，舍弃了复杂的操作、繁冗的系统以及绝大多数让人对游戏又爱又恨、影响难度的要素，只留下三样：文字、音乐、背景画面。它并不以对话框里的对话结合其他游戏需要的繁冗操作，作为引导剧情发展的一种方式，而是将想要叙述的故事几乎完全通过文字栏上的文字展现于用户眼前。换言之，文本是音响小说毋庸置疑的主题，剩下的音乐和背景画面，也不过只是增强氛围的点缀。由于普及度和边缘性的问题，音响小说通常作为冒险游戏的一种，每每被各类媒体或用户提及。而其实在主动性方面，音响小说并没有提供太大的空间，游戏中不会给出类似美少女养成游戏或者普通的冒险解谜类游戏“自由”行动或者搜集材料的系统，而是一切都围绕文字剧本来走。为了方便理解，没有试过这类游戏的朋友，现在可以想象一下阅读某些网上心理测试的感觉。某些文章上还将之笼统地称为恐怖游戏，大概是部分题材所致。



众所周知，《FAMI通》是在游戏评分上具有较高权威性的杂志。而近期的一款新作《428：被封锁的涉谷》，再次折服了《FAMI通》的四位游戏评论家，让他们给出了40分的满分，一举使Wii成为首个拥有《FAMI通》双满分席位的主机（另一作是《任天堂大乱斗》）。虽然自某事件以来，《FAMI通》评分的公正性受到了某种程度上的质疑，但能够给出如此高分，至少证明该游戏质量过硬，值得肯定。更为有趣的是，它既不是《FAMI通》以往所钟情的A·RPG或者RPG，也不是ACT，而是一种不论国内外都较为少见的游戏形式——音响小说。

SOUND NOVEL 天纵英才 跃动曙光

让我们追溯到十六年前，将目光投到一个名叫中村光一的28岁青年身上（记住这个名字，下文中会反复提到）。出生于1964年的中村光一，在中学时代接触到处于黎明期的电脑游戏，从此一发不可收拾。1983年在ENIX举办的游戏大赛上，中村光一凭借自己设计的游戏《ドアドア》（《DOOR-DOOR》）赢得了50万日元的大赏。年仅十八岁的他在设计大赛结束后与ENIX的合作中，凭借出色的工作效率让时任社长的福岛康博赞赏有加，并且为方便财务上的资金划转，福岛建议他自行注册一家公司。于是凭借在ENIX制作的新型电脑AM-7版本《ドアドア》上市后的500万日元销售红利，福岛以姓氏里“中”比照麻将牌“红中”的日文读音“CHUN”作为会社名称，CHUNSOFT就此诞生了（也要记住这个名字，下文中同样会反复提到）。

1990年由于与游戏巨匠宫本茂共同入选日本通产省设立的第一回日本文化Design大赏，年仅28岁的中村光一被冠以天才的美誉。中村光一在荣誉光环之下仍旧保持着惊人的清醒：虽然CHUNSOFT的业绩尚属可可，但是一味仰仗ENIX并非长久之道。相较于之前，新旧时代主机交替的动荡时期全面到来，随着SFC、MD和PC-E等高性能主机陆续登场，游戏产业逐渐进入高成本大制作的现代企业化运作模式。他冷静地分析时局和自己所拥有的CHUNSOFT的实力，认为盲目追求高成本绝非出路所在，真正能够在竞争之中立于不败之地的，只有趣味性和独创性二者而已。

知识点

中村光一

1964年8月15日，中村光一生于日本四国香川县丸龟市一个务农家庭。此人其貌不扬，一张马脸，在日本《电击》杂志的调查中，曾与宫本茂一起被列为最受欢迎的前辈偶像。十八岁与ENIX签订合约进行游戏开发，十九岁在前辈的鼓励下利用自己设计的游戏赚取的资金成功创立属于自己的会社，二十二岁与自己门下的社员们一起，受ENIX之托，和杉山孝一、鸟山明这两位艺术界的前辈合作，制作出《勇者斗恶龙》一代，二十六岁因获得“日本文化Design大赏”被冠以天才之名，二十八岁带领CHUNSOFT首次独自发行第一款音响小说《弟切草》并得以多方好评……

此人虽然已经跨越不惑，迈向知天命阶段，然而他的梦想似乎还掷地有声：“我的最大梦想是制作出一款让玩家毕生难忘的游戏！”



▲日本游戏业界传奇人物，音响小说之父中村光一，才能卓绝令人惊叹。

CHUNSOFT



中村光一十九岁创立的会社，代表作除了经典的《弟切草》、《恐怖惊魂夜》、《街》系列之外，还有《不可思议的迷宫》、《风来西林》等赫赫有名的大作。

SOUND NOVEL 复仇之花 星星之火

时间到了1992年，中村在研究了业界中风行一时、以2D动画作为表现手法的AVG之后，认为其开发周期长、投资较大、自由度低、叙事手法单一。更为致命的一点是SFC的卡带无法容纳高容量的2D动画。于是中村想到根据剧情的发展，使用静态CG图片演示场景，男女主人公的形象则用朦胧的剪影来表现，配合SFC的PCM音源生动逼真地体现各种音效，使得玩家身临其境的感受加强。剧情上则通过文字来叙述，玩家得以自由地选择推进路线，并根据选择路线的不同，会进入不同的剧情分支，最后导致不同的游戏结果。这种新颖独到的游戏方式，如今看来，有着非同寻常的历史意义。1992年3月7日，第一部由CHUNSOFT独立发行的游戏《弟切草》面世。于SFC上推出的这款游戏，不仅受到了舆论多方的好评，也为会社博得了利润。从较高层次上来说，更是中村光一首创的音响小说流派开山之作。

这部具有里程碑式意义的作品，是根据作家长坂秀佳的恐怖小说三部曲中的同名作《弟切草》改编而成。有些读者或许会问：长坂秀佳到底是何方神圣？熟悉日本文学，尤其是推理文学的朋友们可能对这个名字有些眼熟。这位曾经获得过“乱步赏”的推理小说作家，以“弟切草”这种具有传说性质的植物为标题，讲述了这一对情侣在路边洋馆中度过的恐怖一夜。

知识点



弟切草

是一种能够开出黄色小花的草，代表的涵义是复仇。有关于弟切草的传说是这样的。很久以前，森林里住着鹰匠兄弟，兄弟俩感情很好，经常一起打猎。他们所在的家族是世代养鹰的有名家族，据说家传有一种秘药能够迅速治疗鹰的伤痛。

弟弟由于某种原因：一说是由于在湖边散步，遇到了伤心的女子，说自己鹰受了重伤即将死去，于是他说出了秘方；二是某将军的猎鹰们受了重伤，下令期限之内没能治好就处死鹰匠。总之他将家传秘方告知了外人，于是惨剧发生了。哥哥为了处理叛徒用斧子砍下了弟弟的头，飞溅的血花落在了路旁的花叶上，留下了暗红色的斑点。从此人们称呼这种植物为弟切草。

另外弟切草有个不怎么美感的名字叫小连翘。

《弟切草》

发行时间：1992
对应平台：SFC

开发商：CHUNSOFT
剧本：长坂秀佳
剧情简介：公平和奈美是一对情侣，某天在旅行途中遇到了事故，车因为被雷劈倒的树木阻断了道路而不能前行，走投无路的二人，来到了没人的洋馆内。然而他们不知道，踏入洋馆的那一刻，就是恐怖一夜的开始……

长坂秀佳

1941年出生的脚本家、小说家、广播作家。出生于爱知县丰川市，从小喜欢读书，不过碍于家境没钱购买，于是长期滞留书店，被老板说“我的书都被你看完了”。高中毕业后，去了已故的黑泽明以及三船敏郎都曾经待过的东宝摄影所，在这里的经历对他的作品风格有着极大影响。1989年，凭借作品《浅草一座的飓风》获得乱步赏声名大噪，接着作品三部曲《弟切草》、《寄生木》、《彼岸花》之中的《弟切草》被改编为游戏，从此他开始剧本创作之路，还曾经参与撰写过不少特摄片如《恐龙特级克塞号》的剧本。

代表作：《弟切草》《彼岸花》

SOUND NOVEL 镰鼬之夜 惊怖之舞

在《弟切草》一作进行尝试并且取得成功的CHUNSOFT和中村光一，并没有停下脚步、沾沾自喜。在首个音响小说作品推出的第三年，也就是1994年，一款名为《恐怖惊魂夜（かまいたちの夜，又称镰鼬之夜）》的游戏在SFC平台上亮相，而开发这个作品的，还是CHUNSOFT会社。该作请来了大名鼎鼎的我孙子武丸作为编剧，以推理小说中常见的倒霉旅游者因暴风雪被困旅馆之后发生的一系列惨剧为主线故事，游戏同样需要主角用自己的选择揭开所有的谜题。该作比起《弟切草》只有音效的情况多了配乐，静态的CG更加清晰，剧本的缜密程度也非《弟切草》可比。另外在玩法上，现在的选择对于以往的存在的“历史”也能够产生影响，不同的选择，会进入完全不同的剧本，这种有别于《弟切草》的游戏进行方式让人感觉新颖。在文字技法上，我孙子武丸对人物的性格塑造和情节安排也更为真实自然。

其实比起国内流传较广的《恐怖惊魂夜》这个译名，笔者对《镰鼬之夜》更为偏爱。一则因为直译可以更好表达原作的神髓，二则由于CHUNSOFT的命名习惯来看，“镰鼬之夜”和“弟切草”同样语带双关、都有贯穿故事始终的深刻寓意，如果了解日本的文化，比较方便玩家理解游戏剧情的玄妙之处。《恐怖惊魂夜》成为了CHUNSOFT公司继《弟切草》之后又一块响当当的金字招牌，也是CHUNSOFT会社史上最畅销的一部作品。在之后的时间里该作推出了系列作品，并且在掌机平台和PS2上推出了续作和复刻版，销量喜人依旧。

在这部极为畅销的神作引发了一阵大卖热潮之后，还被改编为话剧和电影进行公映。《恐怖惊魂夜》的成功让日本业界的同行们争相模仿，在此后的两三年，各大主机上出现了不少音响小说作品，如《夜光虫》、《校园恐怖怪谈》、《石榴之味》……有些采用围炉夜话的形式，有些则直接照搬《恐怖惊魂夜》的模式，有兴趣的朋友可以尝试一下。

知识点

镰鼬



一种传说中生活在日本东北部的动物。这是一种外形好似黄鼠狼、经常趁着刮大风的时候用镰刀般锋利的前爪袭击猎物的动物。这种动物有着一种奇特或说丑恶的本性：当有天敌出现在自己群居的洞穴附近时，它们就会因为过度惊恐而疯狂展开自相残杀。

《恐怖惊魂夜》系列





第一作发行时间：1994年
平台：SFC、GBA、PS2等
开发商：CHUNSOFT
剧本：我孙子武丸
游戏介绍：又称镰鼬之夜，恰如其名是个有可能陷入自相残杀的悲惨故事。第一作故事从男女主人公透和真理去雪山度假开始，突如其来的暴风雪使二人被困在真理叔父经营的山顶小饭店内，当晚店中所有人都接到了死亡预告。众人开始对事件展开周密调查，不断有人遇害身亡，幸存的那些人因为互相猜疑而逐渐崩溃。第二作《恐怖惊魂夜2 监狱岛》接续第一作，诸位角色度过了山顶小屋的恐怖一夜，再次收到一封邀请函，来到了监狱岛，惨剧在人心惶惶中继续发生。第三作《恐怖惊魂夜3 三日月岛的真相》则作为"恐怖惊魂夜"系列的完结，和以往的两作有所不同，而更为接近同社的另外一部作品《街》。

我孙子武丸

原名铃木哲，1962年10月7日生，日本著名推理作家。兵库县西宫市出生，京都大学文学系哲学专业肄业。大学时代参加过京都大学推理小说研究会。除了撰写推理小说之外，更让他享有盛名的是为CHUNSOFT会社撰写的《恐怖惊魂夜》系列剧本。笔下没什么正常人物，隐藏在血腥暴力心理背后的，是令人崩坏的极度意外。
代表作：《恐怖惊魂夜》系列、《杀戮之病》、《剪刀男》

SOUND NOVEL 交错纵横 命运之街

1998年，再次由CHUNSOFT出马，推出了在世嘉SS上唯一一款作品《街》。这部再次由长坂秀佳执笔的音响小说精彩绝伦，虽然有些烂尾的嫌疑，但仍旧属于佳作。这部游戏通过不同身份的八个人的视点，真实再现了新宿地方的怪奇事件。就其1999年PS上的新瓶装旧酒的复刻版副标题——"命运的交差点"准确地描述了作者以海量对话、众多穿插交错的事件营造出一个互动世界的意图。本作以实拍的清晰照片作为背景，用现场实录的音效代替了电子合成，SS的音源比起SFC来也有质的飞跃。所以尽管SS主机在1998年时已经日暮西山，却因为《街》的发售得以短暂地回光返照。

知识点

《街》系列

第一作发行时间：1998年
对应平台：SS、PS、PSP
开发商：CHUNSOFT
剧本：长坂秀佳
游戏简介：一场爆炸案作为起因，以涩谷的街道作为舞台，八位登场的人物展开了故事。他们并不相识，但是站在他们某一人的视角上，无意识间做出的某种决定，则会对另外的人物带来重大的影响。有的时候如果由某个人物的视点无法解读下去，则可以通过切换人物继续游戏。游戏结构采取纵横交叉的形式，也就是在同一时间不同人物上进行跳转切换视点，逐步揭开属于自己的事实真相。



SOUND NOVEL 万紫千红 良莠不齐

时间到了2000年，这个被称为千禧年的年头，家用电脑的游戏性能也得以突飞猛进。各种"同人"团体也是人才济济精英辈出。还是在日本，当年的同人团体"TYPE-MOON"推出了一款基于独特世界观、以具有解离事物能力的少年为主角的游戏，平台为家用电脑。抛开游戏里的美少女与十八禁要素不谈，这款非正式商业性质的作品本身，具有明显的音响小说特点。虽然没有占据满屏幕的文本框，各位角色也是按设定一步步精心绘制而来，音效和音乐效果上得以大幅度提升，本作仍旧应该被算作音响小说类游戏。在2003年，本作被改编为一部12集的动画——《真月谭月姬》，虽然由于集数限制导致原作FANS们认为水准尽失，但仍旧说明该作影响不小。

另外，类似的作品还有《寒蝉鸣泣之时》、《沙耶之歌》、《FATE/STAY NIGHT》、《narcissus》以及KEY社的几部脍炙人口的作品，如《KANON》、《AIR》、《CLANNAD》等。由于剧本和制作的精良，引发话题的同时，也为音响小说这一门类带入了更多愿意了解和进行游戏的人们。和之前的CHUNSOFT的众多名作不同，上文提到的几个PCGAME平台的音响小说作品，尤其是KEY社的作品，因为有着美少女游戏（GALGAME）要素，而多了感动与温暖，少了惊悚与恐怖。换个形象些的说法，这一类的音响小说少了冷汗，多了热泪。

知识点

TYPE-MOON



原本是由武内崇和奈须蘑菇执掌的同人社团，代表作有《空之境界》等，但真正成名是在2000年冬季发行的同人作品《月姬》。后来又出品了《歌月十夜》《月姬PLUS》等等同人作品。2003年武内与奈须成立了有限会社Notes，解散了同人社团TYPE-MOON，而将之定位为有限会社Notes下的一个商业品牌。

《月姬》

发行时间：2000年
对应平台：PC
开发商：TYPE-MOON
剧本：奈须蘑菇
游戏简介：八年之前的远野志贵从睡梦中醒来，发现自己拥有能看见线的能力，顺着这些线能够轻易地破坏事物，这种能力被称为"直死魔眼"。出于对自己新能力的恐惧，他逃离了医院，遇到一个名为苍崎青子的魔法使，在她的帮助之下，魔眼的能力得以用一副眼镜封印。之后的八年，志贵得以用样子的身份在远野的分家有间家度过。八年之后，随着父亲的去世，他被成为远叶家新家主的妹妹秋叶召回本家。而就在生活突然发生巨大改变之时，志贵不小心用自己的特殊能力杀死了一名白衣金发的女性，而第二天，纯白的吸血姬却毫发无伤地站在他面前……



KEY社



VisualArt's旗下品牌，位于大阪的游戏制作公司，以制作音响小说闻名业界。旗下主要游戏有《CLANNAD》、《KANON》、《AIR》等，以优秀的剧情和精良的制作著称，缺点在于诡异的人设和看有些不适应。这些作品分别在家用电脑平台和家用游戏主机平台上推出了相应版本，也有不少作品被动画化或制作剧场版。

发展到了近几年，除了几碗冷饭被翻出来在各个平台上炒了一把之外（2005《街—特别篇》、《恐怖惊魂夜2 特别篇》、2006《恐怖惊魂夜2 特别版》），音响小说就没什么新作问世。终于到了2007年，还是由CHUNSOFT会社再接再厉，于PS3平台上推出了《忌火起草》。这款游戏的封面乍一看让人想到了著名冒险解谜游戏《零》系列，题目上同样玩着双关：表面上指游戏中出现的“忌火起草”这种植物，而同时以“忌火”的概念暗喻游戏中众多人物的死亡方式——焚烧而死。在市场和业界的反响上还算及格，至少《Fami通》给出了33分，勉强进入了银殿堂级，今年八月追加的《忌火起草 解明篇》则对应Wii平台。同年11月，由前CHUNSOFT社员麻野一哉以及植松伸夫联手打造了另一款作品《不可饶恕》，市场反应则比较平淡。

知识点

忌火起草《忌火起草》

忌火起草

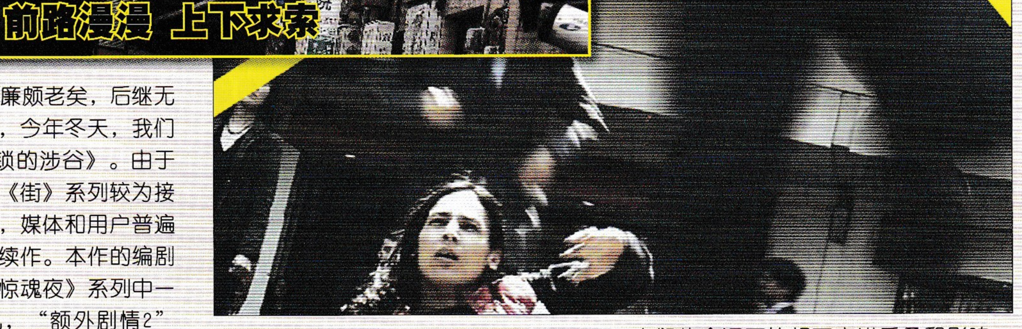
忌火，也写作“斎火”，通常是使用钻木取火等方法取得的洁净火源，与鬼神有关。忌火起草，在游戏中指的是和神秘事件相关的一种植物。

《忌火起草》、《忌火起草 解明篇》

*后者为前者移植版
发行时间：2007年、2008年
平台：PS3、Wii
开发商：CHUNSOFT
剧本：北岛行德、牧野修、加藤一
游戏简介：几位年轻人不经意间获得了一种叫做“毙娇”的药，之后他们其中一些人神秘地死于非命。被卷入这起灾祸的男女主人公为了逃脱诅咒，前往这一切的发源地——一间古宅之中。在这里，到处开满了叫做“忌火起草”的神秘花卉……



SOUND NOVEL 前路漫漫 上下求索



CHUNSOFT已经廉颇老矣，后继无力？在这样的疑问下，今年冬天，我们迎来了《428：被封锁的涉谷》。由于其游戏特色与之前的《街》系列较为接近，虽然编剧换了人，媒体和用户普遍将此作视为《街》的续作。本作的编剧再次请来了在《恐怖惊魂夜》系列中一展才华的我孙子武丸，“额外剧情2”的作者则是TYPE-MOON中的奈须蘑菇。故事围绕绑架案发生，警察、不良青年、研究者、自由作家还有不知道真实身份的奇怪布偶人这些原本不相干的人们的命运开始相互交错重叠和影响。另外值得一提的是，该作的动画版正在筹划中，而负责其动画版制作的，正是之前提到的《月姬》制作团队TYPE-MOON。

能够登上《FAMI通》白金殿堂，是否就意味着该类游戏百花缭乱时期的到来？在音响小说以其独到的游戏方式和精彩的剧情吸引无数玩家的同时，我们也应该想到，只有一个CHUNSOFT或者中村光一这类会社和英雄式人物是绝对不够的。对于国内的玩家来说，真正让我们对这类游戏敬而远之的原因还是语言和文化的隔阂。不过近期以来，由于民间汉化组的努力，一些平台上的音响小说为不少玩家接受并且推广。其整体内涵的深刻程度，总让玩家能够在游戏之后若有所思——较之看电影，多了一份参与性，较之玩游戏，多了几分文艺感。对于千篇一律的“拯救世界”的主题产生厌倦心理的读者们，在看了本期的小百科之后，有没有想要对这类游戏一探究竟呢？不妨试着进入音响小说的世界里，去体验在喧嚣尘世中的浮生一梦。

知识点



《428：被封锁的涉谷》

发行时间：2008年
平台：Wii
开发商：CHUNSOFT
剧本：我孙子武丸、奈须蘑菇
游戏简介：在200X年4月28日这天，繁华的涉谷街头，出现了一起原因未知的诱拐事件。由于这件事，使得多名人物被卷入到时间之中。他们原本并不相干，可是在这里，他们的一举一动却相互影响，也同时推进着事态发生。然而现在，情况变得越发棘手。
陷入极限状态的涉谷，受到了万众瞩目……

奈须蘑菇

于1973年的脚本家与小说家。中学时受到著名奇幻小说家菊地秀行的影响，走上写作之路。1998年在个人网页竹帚上发表一月一更的原创小说《空之境界》，后来与武内崇组成TYPE-MOON，于2000年以社团名义发表同人游戏《月姬》，反响强烈，创下无数同人界记录。之后讲谈社也将大受好评的作品《空之境界》重新修编并出版，至今累计销售逾20万册。奈须蘑菇向来笔法独到、文字艰涩，文字背后设定宏伟强大。

代表作：《空之境界》、《DDD J the E》、《月姬》

文编 尼亚

TALES OF HEARTS™

心与心所编织的交响曲
——心灵传说

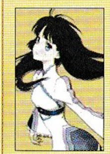
主要出场人物介绍

辛格



与爷爷杰克斯相依为命，生活在偏远的海滨村子中。虽然人有点傻里傻气，但是性格很直爽，敢作敢当。

琥珀



住在遥远东方的某村落，由于心灵中依附的结晶人的指引，与其哥哥踏上寻找索玛的冒险。心地善良，开朗大方，但有暴力倾向（仅针对她的哥哥）。

翡翠

琥珀的哥哥，为了保护妹妹与其一同踏上冒险。视妹妹为掌上明珠，不容许任何人伤害妹妹，因此自从辛格犯错以后时常拿辛格出气。

贝利尔



少女画家，为了实现自己宫廷画师的梦想而努力着，被辛格等人解救后加入一伙。由于她暗恋辛格，因而总是故意闹别扭，口是心非。

教诲

“快给我滚起来！”杰克斯一木剑敲了下去，冲着练剑时晕倒的辛格大叫了起来，“亏你年纪轻轻，还不如我这老骨头结实！”

“哎？又被爷爷打败了啊。脑袋……晕晕的……好像做了一个梦……”苏醒的辛格摸了摸脑袋，不过迅速又以一个后撤步跳开。

“这次一定要从爷爷手上夺取一分，让你心甘情愿把索玛让给我！”

“我会输给你这个混小子吗？不过看你资质不错，再认真给老子修炼10年或许还有点机会！”杰克斯这种说法真是俗套的可以。



“10年？那爷爷都老得走不动了，我可不想乘人之危。”辛格思考了一下说道，但这绝对没有任何想要讽刺爷爷的意思（至少辛格是这么认为的）。

“混账！老子我长命百岁，再过10年算什么？再过20年我还能活蹦乱跳！”看来杰克斯真被气急了，此等不经过大脑的话都蹦了出来。

“咳咳……总之，辛格，一个人真正需要锻炼的是这里。”意识到失态的杰克斯摸了摸自己的左胸口，慢声细语地说道，“心灵，是统筹自己精神与意志的生命的根源。它既是一个人最坚强的一部分，同时也是最脆弱的一部分。记住，千万不要让任何过激的情感吞噬了自己的心灵，无论是正面情感还是负面情感……而索玛则拥有治愈心灵的力量。所以说想要持有索玛，就能拥有比任何人都要坚强的心灵！辛格，你能做到吗？”说完杰克斯深深叹了一口气。

“爷爷，肚子饿了，我们快去吃饭吧！就算心灵再坚强，肚子饿了也是顶不住的。”显然这些道理让年轻的辛格理解吸纳还为时过早，而之后发生的事情也是他远远没有想到的。

温柔之心



一个乡下小伙子遇到了外来的美少女主角琥珀——以及其哥哥翡翠。辛格看到晕倒在海滩的琥珀，企图进行人工呼吸施救，却被误会。

"相信你！"这是琥珀一开始给辛格的定心丸，辛格一时间体验到了某种前所未有的幸福感。然而当追杀琥珀的女魔导士再次出现时，辛格却发现自己是多么无力，琥珀被打至昏迷，甚至连爷爷也为了保护自己而搭上了性命。

愤怒——这是辛格此时此刻心灵的写照。他凭借索玛之力进入琥珀的心灵迷宫中，却碰到了依附在琥珀心灵中的结晶人莉琪雅。本想询问一切的缘由，辛格却被仇恨与愤怒所侵蚀，陷入了暴走状态。而由于这一促因，莉琪雅解放了琥珀的心灵。

琥珀的心灵结晶飞出体内，化成十枚碎片飞向了世界各地，意识到自己犯了滔天大罪的辛格只能沉默不语。

"喂！你这混球对老子妹妹做了什么？"翡翠看到这一情景后对着刚出来的辛格怒斥着，而得知妹妹的心灵结晶已经七零八碎，翡翠一拳重重地打在辛格的脸上。"你说什么？"又是狠狠的一拳。"你是说琥珀从此以后……不能笑……不能伤心……也不能生气了吗？"翡翠的拳头几乎伴随着每个字眼砸下来，将心中的愤怒一股一股地发泄到辛格的身上，恨不得此时亲手杀了这个混小子。

"哥哥……住手……不准……打架……"感情尽失的琥珀或许此时已经接近于植物人，但残留着一颗"温柔之心"在最后体现了她的善良，也给了辛格和翡翠一丝希望……

"找回心灵碎片……可以让她……恢复……"遵循杰克斯最后的遗言，辛格与翡翠带着朦胧怕生的琥珀展开了漫漫旅程……

怀疑之心



刚来到交易之都，辛格等人便被两个商人联袂上演的一出连环计忽悠地分不清东西南北。"哼哼哼，狼何止一匹！愚蠢的小羊只会自入狼口。"坐在一旁画画的贝利尔看不下去了，"姑且告诉你们吧，这俩商人是一伙的。"

这就是众人与贝利尔的第一次碰面，而实际上贝利尔却是这次琥珀心灵碎片的影响者，在他心里一直怀恨着这个城市的商会总管——秦大人。当秦大人邀请辛格等人做保镖时，贝利尔冲进来阻止了众人，因为她坚信秦大人的目标是夺取他们的索玛。为什么这么说呢？这还要追溯到不久前贝利尔为秦大人押送货物的事，当时突然出现的强盗抢夺了所有货物，而根据契约上的内容"任务失败需用索玛抵偿"的条款，致使贝利尔坚信是秦大人勾结强盗策划了这次行动。

"究竟是谁途中开小差睡着了？究竟是谁在强盗来时卷着索玛一溜烟逃了？"面对秦大人的质疑，贝利尔夺门而出，一个人躲在一间小屋里伤心。

"相信我们！"辛格追了过去。

"我谁也不信！甚至连我自己……都不信！"面对追来的辛格，贝利尔情急中甚至挟持了琥珀。

"那究竟你怎么才能相信我？告诉我！"辛格缓缓的一步步逼上前去。

"我也不知道！你不要问我！"贝利尔的心理防线也一步步在崩溃。

为何贝利尔为什么这么执意认为秦大人是故意图谋自己的索玛呢？进入贝利尔的心灵迷宫后，事情的真相才浮出了水面。最初贝利尔为了能够成为宫廷画家而参加了帝国艺术学院举办的绘画大赛，为了迎合主题《英雄》她打算请称霸海上运输业的秦大人作为自己的模特。而秦大人很爽快地一口答应，并且如果答应他获奖的话还会为贝利尔建设美术馆。如此，贝利尔的种种期待、希望，却在一次委托中烟消云散，这种反差才是加深仇恨的主要因素。

最终伊内丝的出现化解了疑云，她干掉了盗贼团夺回了货物，而秦大人决定之前的事一笔勾销，如此一来，贝利尔的心结终于解开。不要轻易怀疑他人，不要总是从他人身上寻找借口，这就是我们应当从中汲取的教训吧。

信赖之心



"琥珀！跳过来！我会接住你！"在格里姆山，琥珀所在的悬崖即将断裂，眼看就要滑下去。

"骗人！那里也会裂的！你也会逃的！"琥珀站在原地发着抖。

"辛格！快跑！"后面的贝利尔大声叫了起来，眼看辛格脚下的平台也将塌陷。

"不！如果我此时此刻逃走……就绝对无法让琥珀再次信任我！"辛格后退了几步，一口气跳到琥珀的身边。

"白痴！你打算干什么！"翡翠此时也忍不住叫了起来。

"琥珀，来，握住我的手，我绝对不会松开！"辛格将手递了过去。

"为什么……这种……"琥珀终于犹豫了。

"我知道所谓的怀疑是由于信任被背叛所造成的，但是我是个白痴！所以除了拼上性命我别无选择！"辛格紧握着琥珀的双手。

"我……我什么都不知道……好害怕……"琥珀哆嗦着攥紧了双手。

"对不起，是我把你弄成现在这样的。所以，我决不会逃！即使拼上这条性命也要保护你！相信我！和我一起跳！"最终两人在千钧一发的时刻跳过了断裂处，而悬崖平台也伴随着轰隆声滑下山体。

"相信你！"当辛格之后再次听到这句话的时候不知心情会是多么复杂，此时此刻，能够再次得到琥珀的信任对于辛格来说，一切言语都已包含在他眼角的泪痕中……

羞愧之心



"作战目的只有一个！全力抢回琥珀的心灵碎片！"在温泉之乡被教团骑士团团长——卡尔夺走了心灵碎片后，辛格等人在伊内丝的指点下利用一条近路总算追上了卡尔。

"给我还回来！卡尔！"辛格冲上去就拔出了剑。

"你们……究竟是怎么追上来的？"被辛格冷不防偷袭，卡尔也只能被迫招架。

"喝！琥珀的所有心灵碎片由我一人负责！"辛格毫不退缩，进一步用剑逼近了卡尔，"我一定会救出那些受到心灵碎片的影响、以及被梦魔所折磨的人给你看！"

"真是愚蠢！分不清现实的一派胡言！"卡尔显然对如此天真的发言自然不能接受，用力弹开了辛格。

"或许吧……"辛格略微停顿了一下，"不过，如果以牺牲某人的心灵为代价保护世界是所谓的'大人'，那我宁愿做一个'孩子'！……更何况连眼前少女的笑容都无法挽回的家伙，还谈什么拯救世界！"

"眼前少女的笑容？"卡尔被辛格的这番话所震惊，决定做个了断，"少年，你叫什么名字？"

"辛格·梅特尔来托！"

"很好，我会在你的墓碑上刻入此名！"卡尔展开了攻击架势，"连任何小事都无法守护的愚蠢的人啊！"

虽然卡尔看似实力强大，但是辛格一路上的成长是不可忽视的，战败的卡尔最终愿赌服输，实为一个正派骑士。

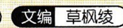
"究竟是你的心灵更强还是我的更强？下次必将决一胜负！"卡尔留下口头战书扬长而去……

尾记

心灵之旅漫漫无期，最终辛格等人踏遍世界各地追寻琥珀的点点心灵，终于令其恢复成了那个活泼开朗的女孩。因为篇幅有限，本文只愿各位读者能够体验到这种以寻找心灵为线索的故事，体会一种真挚传情的感受。 LU









岁月流金
尽数PSP自制系统历程

在PSP自制系统出现之前，玩家大多依靠利用官方1.5系统的漏洞运行软件来实现玩记忆棒上ISO的功能。后来由西班牙黑客Dark_AleX（简称DA）发布的模拟固件"DeveHook"出现后，允许玩家在官方1.5或2.71等可运行自制固件的系统基础上模拟出一个高版本的"伪官方系统"，这个"伪系统"拥有许多官方系统没有的功能，例如运行游戏镜像、更改CPU频率等等。然而，通过软件模拟系统显然是一件很麻烦的事情。那么，为什么不直接将这个"伪系统"写入PSP的Flash芯片中以取代官方系统呢？正是在这个疑问的激励下，自制系统应运而生。以下将为大家细数PSP自制系统的发展过程，由最初的1.5自制系统到最新的5.00M33系列系统均收录其中，更有不少可能是玩家从未听闻的系统版本。

1.50 Proof of Concept

2006年7月15日，一个功能有限的1.5自制系统（名叫Proof of Concept）由DA放出。它支持1.0版EBOOT的运行，有一个简单的恢复模式，还拥有在开机时自动运行某个程序的能力。从此，更多的自制系统先后发布。今天，我们拥有了更完善的自制系统，如"Casual V3"以及大家熟知的"SE/OE/M33"自制系统。



Epsilon Bios

2006年7月23日，一个名叫Epsilon Bios的自制系统发布了。它用在了名叫"纯白金"的改机芯片（Modchip）上，并且只能在装有该芯片的PSP上使用。它被直接的写入芯片中，替换掉了原来Flash芯片中的官方系统。

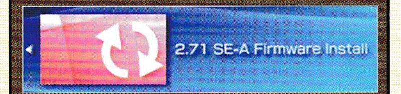
2.71 SE (Special Edition)

2006年10月8日，DA的自制系统2.71SE放出。它可以使用2.71的网络浏览器，视频播放，RSS频道，WMA和Flash播放等等。在系统上，它使用的是1.5核心；而在程序上，它支持2.71的软件。同时还拥有一个可以修复"半砖"PSP的恢复模式。

2006年10月24日，2.71SE的升级版本2.71SE-B发布。在这个版本里，最大的改进是支持从XMB游戏菜单启动ISO/CSO。

又过了两天，2.71SE-B'发布，它增加了免盘读取ISO的功能。

再过了几天，2.71SE-B''发布，它支持运行2.80以上版本的游戏，包括《GTA》。同时还修正了之前版本的几个BUG。最后，2.71SE-C发布，它支持直接从记忆棒启动PRX文件（也就是插件）。这（插件）可以让我们更方便更安全的为PSP增加新功能，比如在听MP3的同时浏览图片等。

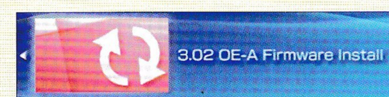


OE系列

3.02 OE

2006年12月21日，一个新的叫做3.02OE-A的自制系统由DA发布。它兼容2.71SE-C的功能，同时也支持3.02的功能，包括LocaionFree Player和韩文字体。还在恢复模式里新加入了激活WMA和Flash的功能。它还破解了PSX模拟器（也就是PS模拟器）的数字版权管理，使得玩家可以与其他系统共享PSX游戏。

2006年12月25日，3.02OE-A的升级版3.02OE-B发布。它的主要改进是能够从记忆棒用一个叫做POPStation的单独程序运行PSX游戏。



3.03 OE

2007年1月4日，DA发布了自制系统3.03OE-A。它拥有3.02OE-B的全部功能，同时还支持压缩的PSX游戏和在PSX游戏中查看自制攻略。之后在1月6日，3.03OE-A'（也叫3.03OE-A2）发布。它拥有了更改运行游戏时的CPU频率的新功能。

2007年1月10日，3.03OE-B发布了。这个系统需要在3.03OE-A或A'上安装。它的一个新功能是支持播放全屏（480X272）的H.264/MP4 AVC和MP4-AVC视频。

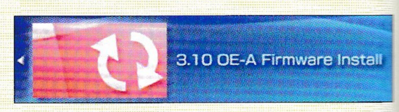
2007年1月25日，DA发布了3.03OE-C自制系统。这是一次重要更新，所以需要完全安装。它的新功能包括：在333MHz的CPU频率下使用WiFi功能；MP4-AVC的最高限制比特率由768 kbit/s提高到了16384 kbit/s（16 Mbit/s）；增加更改XMB下的CPU频率的功能；加速PSP的冷启动（完全关机后启动）的速度；以及其他功能。



3.10 OE

2007年2月4日，DA发布了3.10OE-A自制系统。它支持在不连接外接电源的情况下把屏幕调到4级亮度，也支持以3.10核心运行由静止ELF（Executable and Linkable Format）创建的程序。

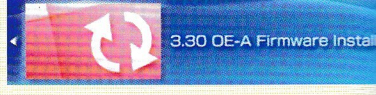
2007年2月6日，3.10OE-A的的升级版本3.10OE-A'/A2发布。修正了在运行《合金弹头6》和其他游戏时的一个小BUG，这个BUG是由于在某些情况下不正确的修改了静止ELF而引发的。这只是一个小升级，因此玩家可以根据自己的需要选择是否升级。



3.30 OE

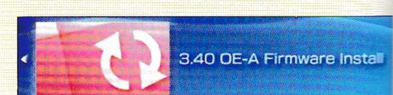
3.30OE-A于2007年4月15日发布。它拥有以前自制系统的全部功能，也拥有了除LocationFree Player之外的全部官方3.30的功能。它不仅包含1.5核心，还可以支持ISO/CSO以及自制程序。

3.30OE-A'于4月20日发布，它修复了一个反复写入内存的BUG，同时重建了开机自动运行程序的功能。



3.40 OE

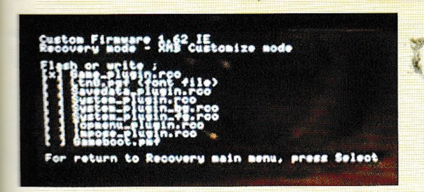
3.40OE于2007年4月20日放出。它保留了3.30OE-A'的更新，不同的是它使用3.40的固件。它还修复了一个导致数据被写入随机内存地址的BUG。如果因为这个BUG导致数据被写入某一特定的核心函数，那么当这个函数自动运行时，可能导致PSP出现问题。修复了3.03OE起就被破坏了的Autoboot功能。同时，改进的刷写程序会在升级时检查DATE和DXAR文件的正确性，这样就避免了玩家使用错误的软件版本信息而导致PSP变砖。



Increasing Edition系列

1.62 IE

2007年3月，玩家Becus25放出了1.62IE-A自制系统。它的最终版是1.62IE-D。和1.53自制系统（1.53 Custom Firmware，相见后文）一样，它也是基于1.5核心。早前的1.62IE经常在刷写Flash时变砖，但很快这个问题就被新版本修复了。尽管如此，1.62IE只适用于TA-79主板，如在其他更新的主板上使用则会导致变砖。它的功能和其他自制系统类似，恢复模式，自动运行，支持刷写Flash等等。Becus25还修改了Booster的经典软件DeveHook，使得该系统能从记忆棒上加载，彻底杜绝了变砖的风险。



3.02 IE-A

2007年7月，Becus25放出了3.02IE-A自制系统。它在融合了3.02OE的基础上改进了IE系统。作者随后发布的升级版修复了以前版本的BUG。



3.40 IE

2007年7月，Becus25放出了经过修改的3.40OE，并取名叫3.40IE。它拥有一个不同于OE的恢复模式。几天之后，Becus25放出了3.40IE-A2，降低了变砖的危险并修正了恢复模式里的几个BUG。不过它遇到了几个严重的问题：无法接受程序发出的反馈信息。事实上它根本无法使用，加上个人原因，Becus25终止了自制系统和自制软件的制作。



M33系列

3.51 M33

2007年7月14日，一个代号"M33小组"的俄罗斯团队（随后知道这是DA的伪装）放出了名叫3.51M33的自制系统。这个自制系统基于原来DA的自制系统的思路并进行了彻底革新。因此，它不仅拥有3.XX-OE的全部功能，同时还能运行3.51固件，使得玩家能够在以后运行3.51版本的游戏。

同日，3.51M33-WLANfix发布，该版本修复了3.51M33的WiFi问题。

同日，3.51M33-3发布，该版本增加了一个新的免引导模式，既M33引导模式。同时一并加入了原来OE的免引导模式。

2007年7月18日，M33小组放出了名为3.51M33-4的升级程序。它进一步强化了M33免引导模式并且增加了对1.5版插件的支持。同时它还修正了以前系统中运行ISO和使用WLAN时的BUG。

同日，3.51M33-5发布，该版本修正了几个M33和OE免引导的问题。

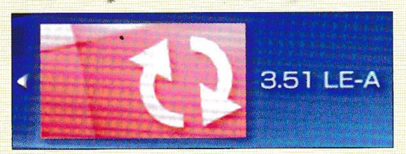
2007年7月19日，3.51M33-6发布。它又增加了一个基于SONY官方引导模式的ISO免引导模式（SONY NP9660），使用它能够几乎100%实现免引导（为了与之配合，记忆棒里的ISO/CSO必须大于56字节）。

2007年7月21日，3.51M33-7发布。它修复了更多的BUG，这些BUG主要是在ISO引导方面，还有TA-82/86主板的PSP启动游戏时的亮度问题，同时还小小修改了一下WiFi。



3.51 M33 Expansions and Patches

首先需要强调的是，这并非是一个单独的自制系统的名字，而是基于3.51M33系统而开发的一系列自制系统的总称。它们出自不同的开发者之手，主要是修正了BUG和增加新功能。例如，其中一个名叫3.51LE-A（Light Edition）的自制系统增加了提取UMD中的BOOT.PBP文件和PSP里Flash文件的功能。当然，还有众多的版本出自其他开发者之手（如becus25，pj1115等等）。



3.52 M33

2007年7月25日，M33小组发布了他们最新的自制系统3.52M33。系统使用3.52的核心，修正了在游戏中无法使用使用Go!Cam，GPS和sceKernelLoadExecVSH的BUG。它还改进了免引导功能并添加了对从PSN下载的游戏的支持，以前部分PSN游戏无法在3.51M33或OE系统上运行。

2007年7月30日，M33小组放出了3.52M33的升级版，3.52M33-2。它的改进包括：WiFi能正常使用；在系统语言中增加中文；在恢复模式Advanced菜单中加入格式化F1的功能（Format flash1 and restore settings）；CPU频率中增加了20MHz和100MHz；使PSP在USB连接时无法关机和进入睡眠模式；支持在PSX游戏中读取说明文档（document.dat），在此之前这都是无法实现的。这次升级还修正了对IRSHELL兼容性的问题。

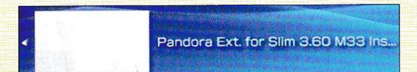
2007年8月19日，M33小组发出了3.52M33的新升级版，3.52M33-3。其改进包括：增加了USB连接范围（可以连接Flash2和Flash3）；增加75MHz和133MHz的CPU频率；增加VSH菜单，在里面可以提取UMD或者用USB连接其他除记忆棒之外的其他区域；增加了对UMD VIDEO的支持；增加了3.30的Popsloader。当时有许多玩家反映，此次发布的升级包极易造成PSP变砖，后来经过调查得知，导致变砖的升级包全部来自于ps3news.com这个网站，因为该网站的所有者擅自修改了升级包中的部分内容（据说是为了在升级时加入自己网站的Logo），而正是由于这个小小的改动而导致了从该网站下载的升级包极易造成PSP变砖。

2007年8月21日，M33小组放出了3.52M33的第四个版本，3.52M33-4。这个版本主要是修正BUG，其中包括：修正在XMB连接USB时引发的CRC错误。在M33-3中加入的CPU频率（75MHz和133MHz）现在可以在VSH菜单进行选择，但是它们依然无法在恢复模式里显示。



3.60 M33

2007年9月10日，M33小组放出了PSP2000专用的3.60M33自制系统。在PSP2000的NAND被提取出来之后，这个系统随即发布。由于原来的1.5核心无法与新主板兼容，3.60M33没有包含1.5核心，因此无法运行基于1.5核心的软件。在当时，它只能运行3.60核心的软件，但M33小组表示，他们很快会使它能够兼容2.XX核心的软件。而n00bz小组随后发布了eLoader1.000，使得3.60m33的PSP2000能够运行大多数1.5核心软件。



3.71 M33

2007年9月20日，M33小组宣布，由于发现了OE系统的一个漏洞，他们将暂停发布新的自制系统。然而，这个"暂停"相当短暂，2007年9月23日，M33小组就发布了兼容PSP1000/2000通用的3.71M33自制系统（同时宣布DA是M33小组的一员）。同样的，1.5核心无法与新P兼容，不过专为老P设计的1.5核心补丁使得老P能够运行绝大多数的1.5核心软件。但是，由于核心变动，许多在以前可以使用的插件都出现了不兼容的问题。

2007年10月2日，3.71M33-2和1.5核心V2版同时发布。它们修正了以前版本的几个BUG。

2007年11月8日，DA（M33小组）发布了3.71M33-3以修正更多BUG，同时还发布了增加了3.71POPS和3.72POPS的新版Popsloader。同年12月12日，DA发布了支持PS游戏换盘的3.71M33-4和支持合盘版游戏的Popsloader。



3.80 M33

2008年1月14日，M33小组发布3.80M33自制固件。这次升级增加了M33系统的在线升级功能。如果在恢复模式关闭此功能，那么PSP在线升级时会检查SONY的官方升级固件；反之，若启用该功能，则会在在线升级时检查M33系统的更新。

同日，M33小组发布3.80M33-2。该版本修复了scePowerGetClockFrequencyInt无法正常工作的问题，同时还修正了当PSX游戏使用80X80图标时出现的问题。同时发布的还有3.80M33用的1.5核心补丁。

2008年1月16日，3.80M33-3发布。修正了因PSN NP9660游戏而引发的插件同步问题，同时修正的还有文件扩展名以及一些内部问题，使得该系统与同日发布的新版Popsloader兼容。

同日，3.80m33-4发布。除了修正BUG还升级了Galaxy.prx，因为它在使用低速记忆棒时会出问题。

2008年1月20日，3.80m33-5发布。它修正了自定义的CPU频率无法在游戏中使用的问题，因为以前的系统在重启之后，基于sceKernelLoadExec设定的CPU频率在游戏中根本没有效果（无论是SE/OE/M33）。M33-5同时还在恢复模式增加了隐藏XMB游戏菜单下的PIC0.PNG和PIC1.PNG的功能（默认是不启用该功能），此功能只适用于ISO及PBP游戏，不适用于UMD。

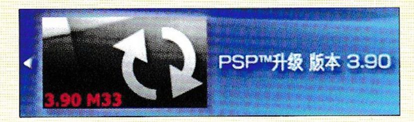


3.90 M33

2008年1月31日，仅在官方发布3.90系统之后不久，自制系统3.90M33随即发布。它使用3.90核心，同时改进了M33免引导功能（修复了使用M33引导模式时在游戏中按HOME键退出游戏会出现无限"请等待"的问题）以及其他的一些小改进。增加了在升级时自动修正破损的IDS KEYS的功能。同时增加了在使用WiFi升级时自动从dark-alex.org下载390.PBP的功能。另外，还增加了使用L+三角键在升级时跳过电力自检和检验390.PBP的功能，同日发布了3.90M33用1.5核心补丁。

2008年2月13日，3.90m33-2发布。它提高了插件的读取速度并修复了一些插件兼容性的问题。增加了可以在恢复模式里选择的区域版本。新P的IPL被修正以便于潘朵拉电池的读取（仅针对当记忆棒里有Booster的Multi-ipl或DA的时间机器时）。

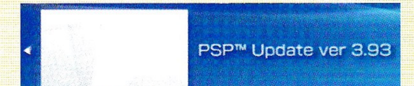
2008年3月30日，3.90M33-3发布。它增强了M33引导部分游戏时的兼容性（包括PATAPON等过去只能用SONY NP9660模式引导的游戏现在可以用M33免引导模式来运行）。



Unofficial 3.93 M33

2008年3月20日，一个基于3.90m33-2的通用系统更新发布。它允许玩家升级到Unofficial 3.93M33

系统。它的作者是Yellow_Rain（故又称3.93YE）。通过升级到该版本，玩家可以使用在3.93改进的最新的Popsloader。此外Yellow_Rain重编译并升级了3.90M33的popcorn.prx，同时用16位编辑了vshctrl.prx文件，使得PSP的系统版本会显示3.93M33而非3.90M33-2（包括GetVersion编码）。它保持了3.90M33-2的全部功能，甚至还可以直接把3.90M33的Flash0文件写入到Unofficial 3.93M33中。



4.01 M33

4.01M33发布于2008年6月28日，它的发布源自于SONY发布的4.01官方固件。尽管没有发布之前大家所期待的4.00M33，不过取而代之的4.01M33可以更改恢复模式里菜单语言的功能。另外，它还修正了VSH菜单与XMB下的摄像头相冲突的问题。随着GAME3XX（如3.90M33的GAME390）变成了GAME4XX，4.01M33成为了所有4.XX核心自制系统的基础。放进GAME4XX里的自制程序可以根据程序本身的要求自动选择以3.XX核心或4.XX核心启动。

2008年6月29日4.01M33-2发布。它修正了scePowerGetCpuClockFrequency的问题（3.80M33-2修复了相同的问题）。同时，修正了恢复模式的BUG并调整了恢复模式的西班牙语翻译。同日，4.01M33用1.5核心发布。



5.00 M33

2008年10月17日，仅在SONY发布官方5.00系统的几天之后，DA就发布了最新的5.00M33自制系统。在此次更新中，修正了以前系统在设定XMB下的设定CPU频率后实际使用时CPU频率会变回Default（222MHz）的问题。在该系统发布后发现，由于系统允许显示的PSX游戏图标由原来的32bit变为现在的24bit，从而导致自制的PS游戏图标无法显示。起初DA表示不会仅为这个问题而修正系统，然而随着更多的PSX游戏的问题被逐渐发现（例如在运行任何PSX游戏时都会黑屏），因此DA发布了修复后的popcorn.prx文件，玩家需要自行替换自己PSP中的相同文件。次日，5.00M33用1.5核心补丁发布，同时发布的还有5.00M33版即时存档插件PSPState V2

2008年10月22日，5.00M33-2发布。该版本修复了之前的所有PSX游戏的问题，同时还修复了M33网络升级的问题。同时在这个版本增加了两个很有趣的新功能：第一是允许玩家通过替换F0中的Version.txt文件修改系统显示的系统版本（注意，只能替换，不能自己设置），然而不仅是显示，替换后的版本文件甚至可以骗过升级包的版本检测。例如如果把别人4.01M33系统中的version.txt文件替换到自己的5.00M33中，那么就可以在5.00M33的系统上运行4.05和5.00的升级包，而在以前这是做不到的。第二个新功能则是修改了插件的读取方式，PSP会自动在插件路径后面加上数字1和0，分别表示启用和禁用，这样一来就可以在时间机器中使用插件了。同时原来的config.bin文件现在已不再需要。另外在恢复模式的Advansed菜单中增加了插件开关，玩家可以根据需要分别启用或禁用XMB、GAME和POPS中的全部插件。为了方便玩家，当玩家进入恢复模式里的Plugins菜单时以上转换会自动完成。

2008年10月23日，DA发布了5.00M33-3。这次升级主要修正了之前系统对某些游戏和自制软件不兼容的问题。另外，在登录PSN时系统会自动完成版本检测而不需要玩家手动设置。



2008年12月5日，5.00M33-4新鲜发布。此前许多玩家认为，5.00M33-3已经足够完美，所以这次升级似乎显得有些突然。版次升级主要修正了CPU频率的问题。在之前的系统中，某些使用scePower_EBD177D6（而不是之前的scePowerSetClockFrequency）的游戏的CPU频率不能被很好的锁定，现在此问题已经得到修复。另外CPU频率现在也可以在PSN游戏当中使用。此外还修正了libupdown.prx以便在PSN登录时使用npsignin_plugin检查PSP系统版本时会连接到dark-alex.org检查M33的新版本，而不是连接到SONY官方网站检查官方系统更新（避免玩家错误升级到官方系统）。此外，在删除驱动器时ISO文件描述符不会被关闭。此次更新还在VSH菜单中增加了关机选项，以方便玩家迅速关机。

HX系列

3.72 HX-1

2007年11月6日，自制软件开发者_HellDashX_发布了自己的3.72HX-1自制系统。它来自于对DA的3.71M33-2的重编译，同时它也能与3.72固件相适应。它拥有除了1.5核心之外的3.71M33-2的全部功能。之后不久，它的1.5核心补丁发布，同时发布的还有3.72HX-2。

3.73 HX-1

2007年11月30日，_HellDashX_宣布3.73HX-1已经完成，并于2007年12月12日发布了该自制系统。它兼容了官方3.73的功能以及自制系统应有的其他功能。

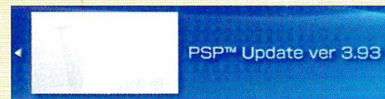


GEN系列

CFW 3.93（非GEN系统）

2008年4月26日，一位未知开发者在PSPGEN.com上发布了CFW 3.93自制系统。这个自制系统的开发得到了DA以及其他人的许可（当然不包括SONY。。囧）。根据自述文件，此自制系统使用3.93核心，并增加了一些新功能，包括：直接从XMB进入恢复模式、从恢复模式里制作潘朵拉电池、支持以原始的未加密状态保存存档、在XMB隐藏MAC地址（全部变成0）。这个系统虽然得到了DA和Math的欣赏，不过还是出了一些问题。但不影响系统的运行，例如有时隐藏的游戏菜单下的Pic0图标和MAC地址会显示出来。这需要玩家重启PSP以使隐藏功能正确运行。同样当使用隐藏MAC地址的功能时，如果使用CXMB3.1插件自定义PSP主题，则会在PSP的“系统（system）”菜单下死机。然而，这个系统经过了检验，而且3.90的F0主题及CXMB主题能够完美运行（当然是在不隐藏MAC地址的情况下）。另外3.90IRSHELL补丁对它同样有效，因此玩家也可以发挥出IRSHELL的全部潜能。一天之后，也就是2008年4月27日，该系统的1.5核心补丁发布。

2008年5月3日，该系统的一个更新（名叫Update2）发布。它修正了SONY的OSK以防在呼出VSH菜单时死机。同时Hellcat的Savegame Deemer被取消，其功能由插件代替。



3.95GEN

3.95GEN自制系统由PSPGEN上的开发者Miriam于2008年6月1日国际标准时间0点发布。它曾因出现一些问题而推迟发布，在推迟发布的这段时间里，Miriam成功的找出并改进了许多BUG，包括修正了Phat（PSP100X）的记忆极限，使Popsloader在第一次使用时能正常工作等等。3.95GEN增加的新功能包括从XMB的VSH菜单进入恢复模式。该系统拥有一个全新的恢复模式，不仅包含标准M33的恢复模式的功能，还增加了诸如潘朵拉电池制作工具，隐藏XMB下的MAC地址等等。另外，在PSP“在线升级”时可以选择SONY官方升级，也可以选择GEN升级或者是M33升级。除开系统，它还修改了PSP2000的IPL使得可以从从潘朵拉电池启动，同时也可以载入DA的时间机器（Time Machine）。Popsloader和PSX模拟器都得到了改进使得它们能够更好的工作。SONY的升级界面依然存在，同时也有电力自检和KEYS检测。缺点方面，在使用在线更新GEN系统时无法通过网络升级直接下载395.PBP文件，此外一些程序如IRSHELL和NervOS无法正常工作。由于核心从3.90/3.93升级到了3.95，导致一些插件无法运行。同时，记忆棒读取次数明显多于SONY的官方系统和Miriam的自制系统所声称的次数。因此该系统的PSP能够比3.80和3.90更快的从XMB读取记忆棒中的数据（甚至比打了3.71 fatmsmod.prx加速补丁的速度还要快）。

3.95GEN-2

2008年6月6日，Miriam发布了3.95GEN-2。它修正了之前版本中的几个已知问题。例如修复了从恢复模式退出后马上呼出VSH菜单会造成假砖的BUG。同时对PSP1000/2000的自制程序的兼容性得到提高，使得诸如最新版的SNES模拟器能够正常工作。最重要的是，PSP1000用户在此次更新之后可以再次使用Popsloader了。然而，游戏图标背景音乐的AT3文件在选择游戏时无法播放以及部分ISO游戏无法运行的问题依然存在。

其他自制系统

1.53 Custom Firmware

2007年2月19日，Eiffel56发布了名为1.53的自制系统。SONY官方只发布了1.51和1.52系统，而他为自己的自制系统取名为1.53就是为了避免混淆。这个系统是专为那些不想升级到SE和OE系统的忠实的1.5系统玩家而制作的。这个自制系统加入了许多DA的1.50 Proof of Concept自制系统的功能，例如拥有一个简单的恢复模式，自动运行程序，支持自定义插件，运行1.00版本的自制程序，隐藏破损文件以及从XMB启动ISO文件。

3.40* LE (Leaked Edition)

2007年8月8日，Wildcard（也就是符号*的意思）小组发布了基于OE源代码重编译的自制系统。它在正式发布之前曾经无意间从Wildcard小组的服务器里泄漏出来。3.40*包含3.40OE的全部功能，但它还拥有一个全新的恢复模式（后来演变成了LE的恢复模式），同时也支持从XMB启动恢复模式。由于它并没有100%的完成，许多玩家抱怨说它有许多的BUG和问题，但这些BUG在后来推出的更新中得到了修正。同时，在以后的新版本中还加入了诸如自动选择运行自制软件时使用的核心这样的新功能。



总结

不难看出，每一次自制系统的更新，增加新功能倒是其次，最主要的是修正以往系统中存在的不足和缺憾。短短两年时间里，自制系统从无到有，从概念变为现实，一步一步的从简陋走向完善。可以想象的是，每一次新系统的发布都会是一个新的开始，而在每一个自制系统的背后都会有许多辛勤工作且不求回报的开发者们。对于他们，我们应该多一些理解和支持，少一些苛求和责备。

三足鼎立

市面三款NDSi烧录卡大点评

继上期报道首款NDSi烧录卡“Acekard 2i”上市后，NDSi的价位随即火速飙升，烧录卡发售前后的NDSi价位曾达到500元的高差价。眼见AK先声夺人，另外的烧录卡厂商也不敢怠慢，TTDS和老牌厂商EZFALSH亦先后退出各自的NDSi烧录卡。继而在市场形成三足鼎立的局面。在这三款NDSi烧录卡中，究竟哪款称得上最稳定、哪款又是最便宜、哪款功能最全面……总来说，到底哪款烧录卡最好呢？现在就来为NDSi玩家或者NDSi准玩家们逐一点评这三款NDSi烧录卡，为大家提供参考。

文 草枫绫

Acekard 2i(AK2i)



这是由著名的烧录卡厂商AceKard于2008年12月02公布的首张NDSi烧录卡，可谓近期NDSi价格持续飙升的“罪魁祸首”。

不要看AK2i出现早，就以为综合能力不好，在草枫绫中，目前他还是最完善的一款NDSi烧录卡哦。华丽而实际的人性化操作菜单，在各方面都可以看出厂商在内核上的用心，多种浏览模式的TXT电子书阅读功能，超炫的仿iPod界面MP3播放器，自动游戏RIP功能可以节省你TF卡的空间，自定义快捷方式可以可以让玩家省去选择路径的烦恼，多款皮肤下载可以充分展示玩家的个性，另外多国语言、自动DLSI、软复位、金手指这些必备功能均无一缺少。当然这款烧录卡也不是没有缺点：AK2i算的上三款烧录卡中厚度最大的一款。开天窗设计使得烧录卡表面凸起一块，虽然不影响烧录卡的使用、但插拔的时候总令人感觉有种违和感，幸好AK2i采用弹簧式的TF卡槽，传输数据的时候不需要额外把烧录卡拔出来才可以拿出TK卡，比较方便；另外AK2i在访问存放较多游戏和存档目录时速度会明显变慢，希望能在往后内核版本中有所改善。价格方面目前大概在120—140之间浮动，另外购买AK2i会附送一个TF烧录卡，这也是为玩家贴心设计的一种表现。

附件：★★★★
外观：★★★☆
系统速度：★★★★
系统人性化：★★★★★
界面外观：★★★★★
多媒体：★★★★☆
游戏功能：★★★★
兼容与稳定性：★★★★
价格：★★★★
总分：★★★★☆

DSTTi(TTi)



DSTTi是紧随AK2i推出的一款NDSi烧录卡，DSTT系列烧录卡向来以操作简单方便为卖点在玩家之间口耳相传，对于抱着“用烧录卡只是为了玩游戏”这一想法，不希望操作太多的玩家DSTT系列就是他们的首选。作为新一代的TTi同样以此面貌出现在玩家面前。三者之中，TTi的操作界面是最为简单的，系统将直接搜索TF卡中所有可运行NDS程序进行列表。进入系统后玩家即可直接选择想运行的游戏或软件，而多媒体方面将交由软件Moonshell去实现，而多国语言、自动DLSI、软复位、金手指这些众烧录卡必备的功能自然他也少不了。但总体来说，无论是烧录卡的主板架构、功能还是界面都前代DSTT一模一样，可以称得上是DSTT的“NDSi兼容版”，价钱方面与AK2i可谓基本持平，非开天窗设计算上是该产品对比另外两款NDSi烧录卡唯一的亮点吧。就草枫绫而言TTi对自己来说可能不太感冒，但“简单就是好”这句话对很多玩家而言还是十分受用的。

附件：★★★★
外观：★★★☆
系统速度：★★★★
系统人性化：★★★★★
界面外观：★★★★★
多媒体：★★★★☆
游戏功能：★★★★
兼容与稳定性：★★★★
价格：★★★★
总分：★★★★☆

EZ-FlashVi(EZ5i)



老牌的烧录卡厂商EZFLASH眼看市面上已经出现两款NDSi烧录卡自然不敢再慢人一步。不久“老三” ——EZ-Flash V i就出现在各地的游戏店里。相对AK2i的“革命与体贴”、TTi的“保守与简洁”、EZ5i则以“全面”来接受NDSi玩家的试炼。

EZ5i有标准版以及清凉版两个版本，标准版相比只有烧录卡的清凉版还包括读卡器、触控笔以及触摸指套各一。虽然没有AK2i漂亮的系统界面、友善的TXT阅读器以及仿照iPod的触摸MP3播放器。但依靠EZ5i成熟的Moonshell系统架构，除另外两款烧录卡共有的功能外，还可以在系统界面中直接运行TXT电子书、MP3音乐、JPG图片以及DPG视频，加上独有的即时攻略、即时存档功能使得EZ5i成为目前功能最多的NDSi烧录卡。别看EZ5i那么强大就意味着价格高，三者之中EZ5i却是最便宜的一款，近期报价清凉版约100元左右，标准版亦维持在120元左右，绝对是三者性价比之最。不过目前来说EZ5i最大的缺陷在于他在游戏功能上的稳定性不足，金手指频频出错、作为独家卖点的即时存档功能在读取时却出现花屏等问题很快就暴露出来。另外EZ5i不仅采用AK2i的“开天窗”设计，而且弹簧式的TK卡槽被设置在侧面，使得拿TK卡出来的时候十分不方便。总结来说，一款成熟架构的烧录卡却搭配一个不完善的内核令草枫绫觉得十分可惜，还好内核是不用花钱购买的，玩家大可以等待功能完善的内核发布后下载更新。可以说，EZ5i算得上是三者之中最具“前景”的烧录卡吧。

附件：★★★★☆
外观：★★★☆
系统速度：★★★★☆
系统人性化：★★★★
界面外观：★★★
多媒体：★★★★★
游戏功能：★★★★★
兼容与稳定性：★★★☆
价格：★★★★☆
总分：★★★★☆

其实可以发现，三款烧录卡都各具特点，相信无论有哪种需要的NDSi玩家都可以找到自己适合的烧录卡。在截稿前草枫绫收到消息，近日NDSi价格将渐渐偏向平稳，加上三款烧录卡价钱亦普遍降低（AK2i刚发售的时候曾卖200大元），另外日元正徐徐升值，现在可以说是入手NDSi的大好时机。如果等待年后手头赚够红包再考虑入手的话小心后悔哦！

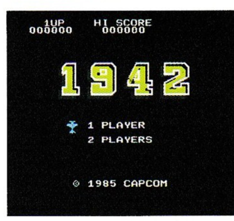
游戏收藏夹

文 快乐猪头 文编 玛鲁斯

月度经典游戏收藏 (12.11.-1.10)

1942（1942）

发行商：Capcomn　机 种：FC　类 型：射击
发售日：1985.12.11　收藏值：★★★★





描述1942年日美太平洋海空战的游戏，以美军P-38“闪电”式战斗机为主角。这个作品可以说是硬派纵版射击游戏的奠基者之一，虽然从头到尾敌人就只有那么几种飞机：绿色小飞机、灰色小飞机、中型飞机、大型飞机、超巨型飞机。游戏全部共有32关，绝对是足够多，火力提升、副机、关底首脑一应俱全，尤其是每隔8关会出现的超巨型飞机“亚也虎”在当时来说真是绝大魄力，独特的“翻筋斗”动作也是系列作品的招牌技巧。

作为FC早期的六大软件厂商之一，Capcom无论从资历还是实力来说都是最差的一个，因此虽然在迁本宪三社长坚持不懈的努力下，该厂虽然与Taito、Konami以及Jaleco一起获得了任天堂的软件开发特许，但作为首发软件进行移植的本作却要比其他三家晚了半年以上。在这期间很多并非是六大厂商之列的公司，如Irem、Enix、Sunsoft、ASCII、Bandai等都已经有作品问世。不过本作的FC版容量虽然只有40KB，但表现相当出色，除了手感略微生涩外，干净的画面几乎与街机版没有分别，而且32关也全部保留。

本作后来在32位次世代主机的“CapcomM精选1击坠王时代”中得到了完美移植，之后又推出了GBC版。

忍者神龟2（Teenage Mutant Ninja Turtles II）

发行商：Konami　机 种：FC　类 型：动作
发售日：1991.12.13　收藏值：★★★★



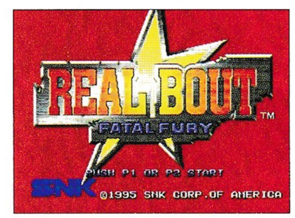
游戏的日版叫做2代，美版则叫做3代，因为日版的《激龟忍者传》在美版是作为一代的。这种现象在《超级忍》、《真・三国无双》的系列中也出现过。

与前作不同的是，本作是FC主机的原创作品。游戏方式则与前作完全相同，都是横向卷轴的清版打斗类，不过这一次四名主角的能力有了细微的差别，招数的动作和出招速度都不相同，而且增加了投技（下+B），这招不仅可以对一般小兵一击必杀，还可以砸中背后的敌人，而且威力比普通攻击还大，一次性砸死多个敌人的话，分数会成倍增长。此外，角色还拥有各自的必杀技：达芬奇是旋风刀（威力4）、拉斐尔是电钻（威力3）、米开朗基罗是大弹跳（威力5）、唐纳泰罗是翻滚棒（威力4）。这就使得游戏的可玩性要比前作高出不少。而音乐方面也更加动听。本作中最多可以同时在画面上出现5名敌人，这是FC上同类游戏之最，当时只有FC的猪头对于本作是非常的喜爱。本作日版中可以直接欣赏音乐以及选难度，美版就需要使用秘技实现，由于当初这个秘技并没有公开，导致不少的玩家认为美版是阉割版本（猪头当时就为此千方百计想要换到日版——虽然当时还不知道有日美版之分）。此外，当初国内的D版存在第六关的铁面人无法打死的BUG，非常令人恼火。



饿狼传说REAL BOUT（Real Bout Fatal Fury）

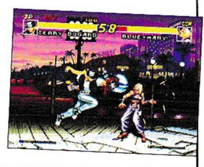
发行商：SNK　机 种：ARC　类 型：格斗
发售日：1995.12.12　收藏值：★★★



这是在《饿狼传说3》之后系列的第5作，也是传统的“《饿狼传说》系列”中系统最完善、最受好评的一作。

游戏将前作的三线战斗改回了二线制，并追加了3名新角色：秦氏秘传书的继承者秦崇雷、秦崇秀兄弟，以及经典BOSS吉斯，使角色达到了16位。前作中的超必杀以及潜在能力也完全保留，场地两端还出现了围栏，一旦围栏破坏被击出场就会直接败北。本作的容量达到了346M，第一次突破了NEO.GEO传统的330M卡带容量上限，在当时引起了相当的震动，而从此SNK的作品容量就不断提升，“KOF96”362M，“天草降临”378M，“RB饿狼传说SP”394M，“KOF97”460M，“月华的剑士”474M，“RB饿狼传说2”539M，“KOF98”683M，“狼之印迹”706M，最终在“KOF2003”达到了极限的716M，真是潜力无穷。

现在回想起来，“《饿狼传说》系列”与“《街霸》系列”确实有很多相似之处：1代与街霸1代，2代与街霸2，SP则相当于SSF2X，饿狼3就是SFZ，而这款RB就相当于SFZ2，后面RBS可以看作SFZ2'，RB2就是SFZ3，而狼之印记就对应SF33，果然是对头啊。



原子机械童（Atomic Robo-Kid）

发行商：UPL　机 种：MD　类 型：射击
发售日：1990.12.14　收藏值：★★★



把这个游戏归为横版射击游戏有些勉强，因为游戏并没有使用强制卷轴，而是以类似任天堂动作名作《银河战士》的方式进行，可以任意向左右方向进行移动及射击，游戏场景同样是迷宫方式，玩家操作的机器人一开始也是不能飞行的，只能在地面上跳跃，得到FLY宝物后才可以自由飞行。而强化宝物则象《1943》那样可以通过击打使之产生变化，获得不同的能力，包括强化激光、三向枪、飞弹、五向枪等。这个游戏中角色比例比较大，显得画面有些拥挤。

1990年底游戏由Treco公司移植到MD，容量是4M。MD版只是在宝物的显示上有所简化，其他方面基本与街机一致，相比在年初推出的PC-E版来说，MD版的画面更加细致。而Treco这家厂商后来又陆续为MD移植了射击名作《究极虎》以及《鹞式战机》。



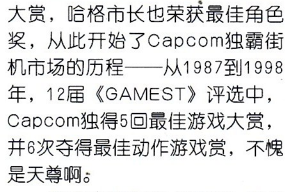
快打旋风（Final Fight）

发行商：Capcom　机种：ARC　类型：动作
发售日：1989.12.14　收藏值：★★★★



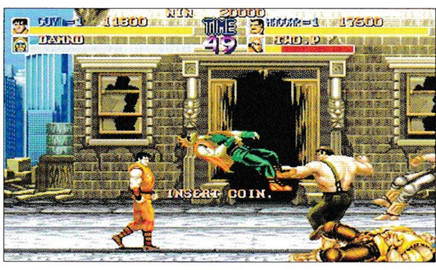
经历过当年街机厅热潮的玩家不知道本作的只怕是没有。作为Capcom的CPS1主板八大作之首，这部作品的出现可以说彻底结束了《双截龙》的时代，而开创了Capcom领军的清版打斗类游戏的盛世，这也是几乎所有街机玩家永世难忘的一段黄金岁月。

本作中超大比例的角色和超流畅的的动作令当时的玩家目瞪口呆，许多设定都成为后来此类作品的定式：连击时摇杆拉下就变成投技，打＋跳＝无敌大技，接触敌人就会自动抓住，摔出的敌人可以砸倒一片等。而哈格市长的大坐、砸汽车的奖励关等更是被后来的“街霸2”所继承的经典。游戏凭借当时来说远远凌驾其他作品之上的表现力获得了1990年度街机权威媒体《GAMEST》评选的最佳游戏大赏，哈格市长也荣获最佳角色奖，从此开始了Capcom独霸街机市场的历程——从1987到1998年，12届《GAMEST》评选中，Capcom独得5回最佳游戏大赏，并6次夺得最佳动作游戏赏，不愧是天尊啊。



游戏中独有的“摆拳”战术也是很早就被玩家开发出来，利用这一招几乎可以无伤做掉所有BOSS——前提就是不能有失误。不过即使如此游戏的难度还是很大，主要体现在很多敌人都不会在玩家的正面主动发起进攻，而会有意避开，这一点与后来的绝大多数作品都不一样。而难缠的第二关的BOSS苏杜姆也成为了Capcom后来的一个传统。

本作在次年移植到SFC主机，后来又推出了Mega-CD版，而2001年的GBA版应该算是最完美的版本。



异形复活（Abadox：The Deadly Inner War）

发行商：NATSUME　机种：FC　类型：射击
发售日：1989.12.15　收藏值：★★★



这个游戏当时在国内可以说有着极高的声誉，许多游戏书刊都称这是一个速度感和刺激感超过了“沙罗曼蛇”的作品，结果导致笔者在很长时间里对这个名字神往不已却无缘得见，最后只能当作一个无法实现的梦想。直到日后模拟器的出现，才算有机会见识其庐山真面目。然后发现游戏原来是《赤影战士》和《最终任务》的NATSUME所出，不由有种顶礼膜拜的感觉。

游戏的进行方式确实有些像《沙罗曼蛇》，也是纵横版面交替进行，不过这里的纵版竟然是自上往下卷轴，这在整个射击游戏界也是极为罕见的。游戏中可以获得三向枪、五向枪、激光、弧光圈四种武器，此外还有导弹、加速、护体球、无敌等宝物。游戏画面制作十分精细，甚至超出了FC的极限，在某些场合玩家可以看到FC几乎已经无法处理这样的画面，会发生严重的图像缺损、发虚以及拖慢等现象。可惜游戏只能单打（双打的话恐怕是真的处理不过来了）。



本作的难度虽然高得吓人，但由于有无敌秘技，这样就可以轻松打通，同时也可以让玩家欣赏一下游戏到底做到了什么程度，完全可以与PC-E独占移植的Capcom名作《绝对合体》媲美（很巧的是，就在同一天，NEC发售了CD版的“绝对合体特别版”）！NATSUME在当年所表现出的技术力与制作力对FC玩家来说简直就是恩赐！

米奇与米妮魔法冒险2（Mickey & Minnie Magical Adventure 2）

发行商：Capcom　机种：MD　类型：动作
发售日：1994.12.16　收藏值：★★★

集合了迪斯尼著名角色于一堂的动作游戏经典系列之二。玩家要操作米奇和米妮逐一的解救失踪的同伴，并逐渐深入奇妙的马戏团世界。游戏支持双人同时进行，画面以及角色的动作描绘十分细致，每过一关，角色的装束还会发生变化，是一款非常美丽的作品。本作的两个版本内容基本一致，虽然SFC发色指标明显高于MD，但在画面表现上两个作品依然十分接近，可见Capcom制作是很用心的。不过这也是Capcom的最后一款MD游戏。

另外，在MD版发售的同一天，SFC上还推出了一款由TOMY出品的《米老鼠东京迪斯尼乐园大冒险》，不过该作的素质就远远不能与本作相比了。



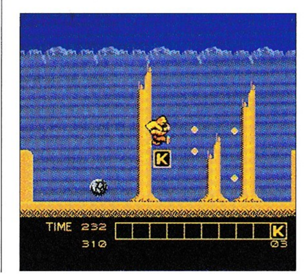


卡诺夫（Karnov）

发行商：DATA EAST　机种：FC　类型：动作
发售日：1987.12.18　收藏值：★★★



FC早期的动作名作，是从街机移植的作品。玩家操作胖胖的大力士卡诺夫为打败邪恶的三头龙亚拉卡泰而战斗，游戏中可以获得很多宝物，既有用作攻击的回旋标、炸弹等，也有诸如梯子、翅膀之类辅助道具。本作的画面质量在当时算是相当上乘，动作方面虽然有点慢，但是武器打击的感觉还是很不错。游戏一共有7关，在当时是非常典型的硬派动作游戏代表作，至少笔者还没有见过当时有哪个合卡包含了这个作品。



光神话 帕鲁特纳之境（Hikari Shinwa: Palutena no Kagami）

发行商： Nintendo　**机 种：** FC　**类 型：** 动作
发售日： 1986.12.19　**收藏值：** ★★★

横井军平领军的任天堂R&D1开发部为FDS磁碟机系统打造的原创动作游戏。游戏使用了神话背景，长着天使翅膀、手执弓箭的主角要为寻找传说中的帕鲁迪娜之镜而进行探索。游戏的版面设计与之前的《银河战士》有些类似，关卡十分丰富，清纯的音质、可爱的角色和飘逸的操作受到了一致好评。游戏一开始的难度较大，到后面就会渐入佳境，特别是最终BOSS美杜莎实在是出人意料的弱。本作的销量达到了109万，全球累计176万，是FDS上又一个经典。

说起来，FDS发售的第一年确实还是相当火爆的：《塞尔达传说》、《超级马里奥2》、《排球》、《银河战士》包括本作统统达成了百万销量，第三方的《恶魔城》、《兵蜂2》、《银河号》等也是叫好又叫座，也难怪初出茅庐的Square会全力投入了。

虽然本作除了后来在GB上有过一款续集（而且还没有日版）外就再也没有新作问世，但主角在《群星大乱斗》系列中的出现时还是令人怀念不已。



圣饥魔2 恶魔的逆袭（Seikima II – Akuma no Gyakushuu）

发行商： CBS SONY　**机 种：** FC　**类 型：** 动作
发售日： 1986.12.25　**收藏值：** ★★★



又是一款对业界非常有纪念意义的作品——这是SONY的首个FC游戏！SONY最早参入游戏业界是支持日本微软分部也就是后来的ASCII所推出的MSX主机，不过FC的推出令当时所有的硬件纷纷溃败，SONY审时度势也于1985年底宣布加盟FC软件开发阵营，当时负责游戏业务的主要是SME旗下的EPIC SONY和CBS SONY CLUB。

本作就是CBS推出的可以算作SONY初试啼声的作品。游戏名称《圣饥魔II》其实是当时SME旗下著名的乐队，而并不是某个游戏的续作。SME掌门人丸山茂雄别出心裁，将流行音乐与游戏进行了结合，游戏以该乐队的首脑恶魔小暮为主角，要救出其他的成员，最后打倒主神宙斯。



游戏本身作为FC主机上最具代表性的横向平台式动作游戏来说，品质应该算是不合格，虽然画面和音乐还过得去，但操作的差劲和版面设计的拙劣完全难以登上台面。不过游戏中登场的诸多明星以及那种恶魔逆天的反叛精神主题隐约可以看出SONY对于游戏业界的野心。这样一款被评为KUSO的游戏居然获得了60万以上的销量，SONY的营销策略在当时就已经显示出了强大的实力，这也是SONY自立门户推出PS之前在业界所获得的最大成功。

恶魔城传说（Castlevania III: Dracula's Curse）

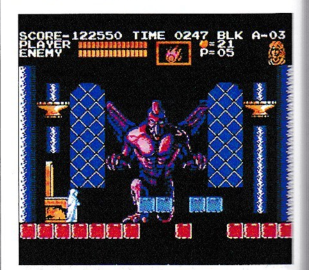
发行商： Konami　**机 种：** FC　**类 型：** 动作
发售日： 1989.12.22　**收藏值：** ★★★★



绝对是FC主机上的顶级大作！由于FDS磁碟机系统的失败和卡带搭载强化芯片技术的进步，这款3代以卡带版的方式登场了。本作的剧本时代设定在1492年，在GB版“漆黑前奏曲”之后（根据后来Konami官方的《恶魔城编年史》，本作的年代被重新设定为1476年，相应的“漆黑前奏曲”就被改为1450年），而主角就是索妮娅·贝尔蒙特的儿子特里沃·贝尔蒙特——有理由认为他就是索妮娅和阿鲁卡多的儿子。

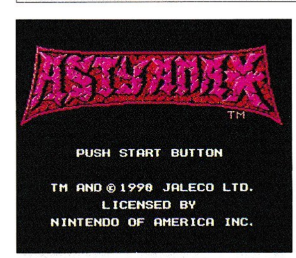
游戏放弃了FDS版2代的RPG要素，回归了初代的纯ACT玩法。由于容量增大到384KB，游戏内容自然大大丰富了：流程中加入了分支路线选择，一共有17个版面，这可以说是后来的系列作品的一个定型标准；在击败敌方BOSS之后可以收服作为同伴，其中就包括了钟楼驼侠Grant DaNasty、东正教会的僧侣Sypha Belnades和伯爵之子阿鲁卡多，驼侠的吸壁爬行能力、僧侣的魔法杖和阿鲁卡多的变身都是特里沃所不具备的，使用他们的不同能力闯关使得游戏的可玩性和耐玩度都非常高。操作方面游戏完全继承了系列的传统，难度同样很高。

而游戏的画面乍一看与初代十分相似，但在发色数和场景描绘上则大大丰富了。最为令人称道的就是游戏卡带中加入了Konami的VRC6芯片，使得游戏能够在通常FC游戏的4条音源的基础上增加两道矩形波音源输出，音乐的效果突破了FC的极限，非常感人，比如那曲有名的BEGINNING，猪头和LP都一致认为比MD乃至SFC版更加出色。而游戏的美版使用的则是MMC5芯片，效果明显有所逊色。可惜FC主机上利用了VRC6的游戏总共也只有本作和《魍魉战记》两款而已。



斧王（The Lord of King）

发行商： Jaleco　**机 种：** FC　**类 型：** 动作
发售日： 1989.12.21　**收藏值：** ★★★



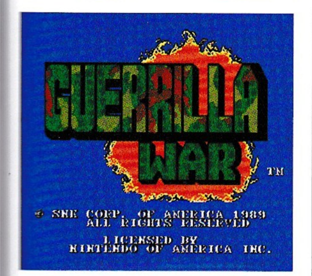
来自街机移植的横向动作游戏，不过版面以及剧本都针对FC做了调整。主角是有着希腊神话英雄名字的少年，经常梦见一位公主的求救。在某天上学的路上遇到了一个精灵，并将他带进了魔法世界，穿上了盔甲，拿起了战斧，开始了救美之旅。

游戏有着大比例的角色，多种的武器、级别的提升、华丽的魔法加上精彩的过场动画，几乎可以同PC-E的《魔境传说》以及MD的《战斧》相媲美。游戏中各BOSS的形象设计相当出彩，音乐也比较优美，如果在操作方面能够有更多的技巧性，本作的素质应该不亚于经典的《忍者龙剑传》。虽然是比较传统的动作游戏，不过本作的剧情还是很有看头，尤其是精灵为了保护主角而用身体挡住了巫师的魔法，主角燃起了复仇的怒火，最终打败了巫师和魔王。而公主为了回报主角，让精灵复活并来到人间与主角相聚，这个情节很有一些《塞尔达传说 黄昏公主》的感觉。



古巴英雄（Guerrilla War）

发行商：SNK　机 种：FC　类 型：射击
发售日：1988.12.26　收藏值：★★★★★



FC的玩家应该没有不知道本作的。虽然达不到街机版的角色描绘以及人语效果，但无论是操作性、流畅度、火力的变化、关卡流程包括音乐表现，FC版都要比街机版更加出色。

游戏描述了1956年格瓦拉所领导的反对古巴独裁者巴蒂斯塔的革命运动，两位主角就是格瓦拉和卡斯特罗。他们要从古巴南部登陆开始，经历海滩阵地、村落、河流区、矿坑、铁路、都市、下水道、基地等等关卡，一路冲锋陷阵，杀到独裁者的宫殿。路上除了消灭敌人之外，还需要解救人质（当然不救也可以，就算打死人质最多也就是扣分，但这可不是革命英雄所为）。

在FC版中，霰弹枪S、火箭筒L、爆破枪T、喷火器F、大手雷B等各种火力都是无限使用的，只有全灭闪光雷C只能用一次，而为了与厂商的名字对应起来还特别追加了N与K两种标记，前者可以加2000分，后者可以全灭画面内的敌兵。这种武器无限制的设计相比街机版来说，大大满足了玩家的战斗欲望，而强大的BOSS（其实主要是特别耐打）也要比街机版更让人充满斗志——在第一关开着坦克轰杀关底的司令和直升机的感觉相信不少玩家都体会过。游戏的手感非常之好，与之前的FC版“怒”简直就是天壤之别。除了版面繁多外，还有着3种难度，非常耐玩。

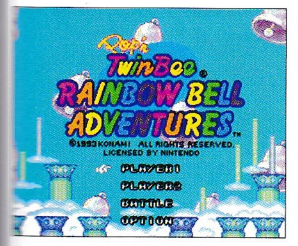
本作的一个最著名之处就是接关没有任何限制，谁都可以轻松的玩下去直到通关，这使得游戏在当时极受欢迎。但是想要追求高难度一命通关之类技巧的话，也有着相当的难度，特别是由于游戏最后两关将不会再有火力可以获得，保住强火力去见关底还是很有挑战性的——玩过本作的玩家都知道最终BOSS在4门炮被全部破坏之前是不会发动攻击，只会在受到攻击时暴跳如雷，但一般说来这时玩家都只剩下初始的冲锋枪和手雷了，由于射程原因基本上打不着BOSS。

此外，在这个卡带中还隐藏有SNK早年的街机成名作“Sasuke vs.Commander”小游戏，这种设计在当时是很罕见的。当年这盘卡带的价格高达580元，但是现在想起来竟也觉得是值得的，这就是FC时代的情结啊。



兵蜂彩虹大冒险（Twinbee：Rainbow Bell Adventure）

发行商：Konami　机 种：SFC　类 型：动作
发售日：1988.12.2　收藏值：★★★★



SQUARE在《最终幻想》获得预期之外的成功之后可谓是信心大增，一扫之前作品默默无闻的凄凉局面，并进而开始向更多的领域发展。这部半熟英雄是一款SLG，不过却已经带有当今流行的即时战略特色，而最大的卖点则是那个几乎有点令人难以接受的疯狂的半熟世界设定。游戏的制作人是现任S.E第七开发部部长的时田贵司，除了“FF”系列外，他后来还曾经参与了“《寄生前夜》系列”、《保镖》以及“《武藏传》系列”的制作。当时本作由他一个人同时主持剧本、编程和角色设定等多项开发工作，可谓是尽展其才华。而半熟的设定在后来的系列作品直到PS2版和NDS版都得到了很好的保留。本作当时受到了普遍的好评，紧接着就是FF2的登场，1988年底SQUARE可谓是意气风发。本作后来在SFC以及WSC都推出过复刻版。

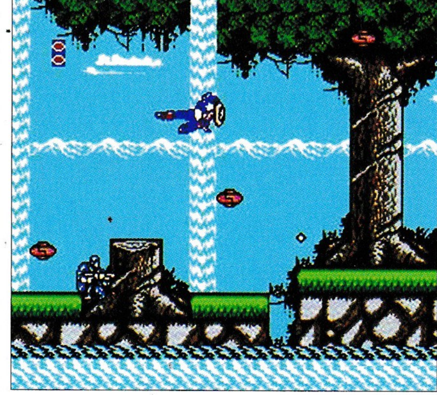
上尉密令（Captain America and the Avengers）

发行商：DATA EAST　机 种：FC　类 型：动作
发售日：1991.12.30　收藏值：★★★



又是一款来源于美国经典漫画的作品。该题材在当时曾被广泛改编成游戏在街机、MD、GG、SFC等许多机种登场，而其中这款FC版无疑是人气度最高的一作。

游戏中玩家需要使用上尉和鹰眼去营救另外两位同伴。虽然是传统的横向ACT，但游戏中引入了地图画面和升级概念，攻关的流程相当复杂，版面非常多，很多时候玩家并不是被动作方面的难度所困，而是不知下一步该去哪里做什么而卡住。在这一点上，可以说游戏的复杂程度超过了Capcom的名作《希魔复活》，在当时该作虽然十分流行，能够通关的却是极少数。

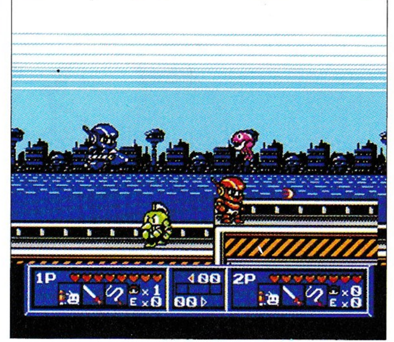


Konami世界2（Wai Wai World 2 – SOS!! Paseri Jou）

发行商：Konami　机 种：FC　类 型：动作
发售日：1991.01.05　收藏值：★★★★



在FC主机上至今依然令人难以忘怀的经典游戏续作。游戏保留了前作的《大盗五右卫门》、《恶魔城》、《月风魔传》、《兵蜂》以及《沙罗曼蛇》的要素，并加入了《魂斗罗》、《乌帕小子》、《火箭车》、《拼画》、《青蛙过河》等许多新的内容。这次的流程是直线型的，不再像前作那样可以自由选择，不过中途有着不少的分支。而角色的变更也不再是那么随意，除了主角之外，还有伍佑卫门、西蒙、月风魔、比尔和乌帕5个角色，需要在游戏开始就选定三人一组的队伍，在中途得到变身宝物之后方可以进行变身。游戏的内容相当丰富，VRC4–2a强化芯片使得画面素质以及角色的比例达到了可以与SFC作品媲美的程度，可惜要作到这样的效果就只能牺牲游戏的操作性，本作无论是手感还是节奏都远不及前作那么引人入胜。





巴哈姆特之血
ブラッド オブ バハムート
2009

天下玩友是一家

游戏城寨

游戏生活部分

这一年 回首“网”事



新年的钟声已经敲响，回望这一年，有很多事情难以忘记，可还是要说上一句：无论是喜悦还是悲伤、无论我们怎么看待这个2008，感谢各位能一起度过。岁末各个媒体上都在总结着“十大”、“前五”，而我们干脆没有排名，没有榜单，没有列举，没有盘点，有的只是城寨的网友之眼，网友之心，欢迎各位读者，让我们一起携手步入这回忆的长廊，重温2008。

策划：玛鲁斯

协力制作：君谦、hopy、CZK11、笔记、情归何处、千颜姬、levelup众网友



文编 玛鲁斯

语录

一起回家吧！

临近春节，本着我国多年的传统习俗，团年是首要大事。于是春节前后的人潮基本已经成为了每年一度的胜景。早在之前有胡戈恶搞春运帝国，2008年由于春运时节的瓶颈期正好碰上了罕见的雪灾，尤其是我国南部，无数期待归家的人们被堵在了归程的起点或中转处，网友们互相鼓励加油，说除了这句话。

如果这都不算爱，那我宁愿卖白菜。

一名男子在南方大雪灾时，肚子一人踏上了寻找女友的路途。此等毅力实在令人惊叹，网上一时对此等“冰天雪地寻女友”的事件纷纷发表议论。然而有着浪漫的开头并不代表会有浪漫的结尾，和普通影视作品不同，男子找到女友后，女友却对他提出了分手。这样的反差，实在令人唏嘘。



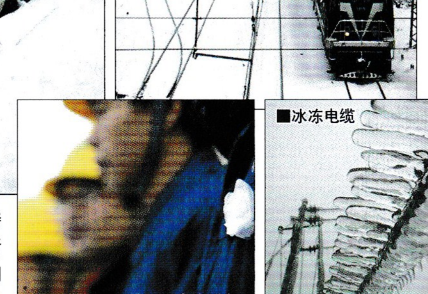
风雪中，我们在一起

2008年1月中下旬期间，我国长江中下游到南岭之间出现长时间、大面积、大强度的降雪和冻雨等灾害天气，造成输电线路结冰和输电高压铁塔倒塌等大范围大范围断点事故，公路交通、铁路交通和民航严重受阻，城市生活基本设施（水、电、路）受到严重印象，民房和农田蔬菜大棚被积雪压垮。由于此时正好遇上了一年一度的春运，民众返乡迁徙之大潮，这起特大雪灾阻碍了交通，使得为数众多期待回乡的人们滞留在车站。严酷的天气使等待的人们蒙受生理上的考验，物资供应不足。同时遇上趁火打劫抬高食品如方便面和开水的物价，导致民众在心理上期待归家的同时，对能否能够顺利到家也有了更大的压力。远方的亲人在期待他们回家，可是他们只能原地滞留。在这样的情况下，所有蒙受雪灾的人们开始团结在一起，相互鼓励相互支持，为了抵御这场暴风雪回到家中而努力。

在这场开年的灾难里，同样有着众多的英雄，他们有的是电力工人，有的是交通局干部，有的是路政员，温总理来到雪灾受灾民众之中，慰问大家，又赶到殉职的烈士家属面前，对他们三鞠躬。

有个成语叫作瑞雪兆丰年，可是凡事过犹不及，今年的雪灾则更是一场来势汹汹的特大灾害。生活在温暖南部的人们，被几乎前所未见的雪灾所扰，身陷囹圄无法动弹。也许如果中国不是一个有着春运传统的国家，如果心中并没有存在“团年”的信念，可能这些呆在苦寒之中的人们不需要蒙受这些痛苦。可是他们想要回家，中国人的本性里有着骨子里流淌着的，对家的归属和眷恋。在外打工了将近一年的工人们要回家，离家出门读书的学子要回家，住在外地的儿女们要回家。出了问题，总需要解决的办法，谁去当啃骨头的人？那些不知名的英雄们奋战在第一线，他们可以选择逃避，但是他们选择的是为了那些回家的人们去面对。网友们对着这些可敬的人们纷纷赞赏，还有网友创作了以此为题材的歌曲纪念在这场雪灾中等待过程看到的那些感动。此时不论网上网下，所有人都将目光投向了抗灾救险上。


■厚厚积雪


■交通瘫痪

■冰冻电缆

■自发送行

当月汉字　归

有钱没钱，回家过年，这是两三年前经常听到的一句话。一年能回家一次，对于很多人来说已经不只打个照面那么涵义浅薄。在这个生活节奏越发加快的社会，更多人觉得和家人见面是一种无上的奢侈。张志和有首诗里说的意境倒是妙，斜风细雨不须归。然而这个归字如果是作回家解，估计再美好的风景，再惬意的心情也会不及思乡之情。虽然天气恶劣，交通中断，我们还是要回家。

我们的2008

真的很无双

年龄：25

职业：制造业

2008最难忘的事情：第一次、也就一次穿红内裤

2008最遗憾的事情：PS2老了，跟了我5年多了，2008年11月11日它走了，永远的离开了我（很好很光棍节）

我心目中的2008年度游戏：机战Z，薄暮传说，高达无双2

我心目中的2008年度歌曲：Cry for me，Cry for you》

我心目中的2008年度影视：悠悠寸草心一&二（因为感人）

我心目中的2008年度书籍：司马懿传

我心目中的2008年度人物：母亲

2008一句话感言：糟糕透了，不想回忆！

2009，我期待：不再像08年那么糟糕。

2009，我的目标：好好工作，好好生活，好好玩游戏！

土御门郁子

年龄：永远的17岁

职业：编辑

2008最难忘的事情：JAM PROJECT的北京演唱会，最后听哭了……

2008最遗憾的事情：因为护照的问题，没有到国外旅游

我心目中的2008年度游戏：无双大蛇 魔王再临

我心目中的2008年度歌曲：いつか离れる日が来ても

我心目中的2008年度影视：赤壁

我心目中的2008年度书籍：嫌疑人X的献身

我心目中的2008年度人物：父亲

2008一句话感言：2008年是用来播种耕耘未来的一年，期待着不久的将来，它开花结果的那一天！

2009，我期待：《天诛 4》PSP发售、《MACROSS F》剧场版！

2009，我的目标：日语和英语的考级都通过！

rjc0110

年龄：28

职业：保卫人员

2008最难忘的事情：年初大雪彻底改变我的生活方式

2008最遗憾的事情：我没有能阻止上述情况的发生（我不是指雪，而是指它所造成的某件事）

我心目中的2008年度游戏：超级机器人大战Z、无双大蛇 魔王再临

我心目中的2008年度歌曲：雷纱的摇篮曲

我心目中的2008年度影视：亮剑

我心目中的2008年度书籍：各种提供有趣赠品的书籍

我心目中的2008年度人物：温总理

2008一句话感言：这是我新的开始的一年，永远会留在我的回忆里

2009，我期待：预订的游戏不要再延期了

2009，我的目标：能自力入手一台次世代



关我屁事，我是来打酱油的。

对于“陈冠希”事件，网民和新闻媒体均一致地表现出了极大的关注，不过于此形成鲜明对比的是，广大人民群众和社会主流对此种低俗的现象表现出的是漠视和反感。在某记者兴冲冲地向一名路过的群众采访其对艳照门的看法时候十分鄙夷地说道：“关我屁事，我是来打酱油的！”由此“打酱油”这一平时老百姓生活司空见惯的行为一跃而升为网上最流行词汇，以至于现在任何一个论坛的帖子中都能看到网友们这么说：“我只是来打酱油的”。

话题

是我的矜持和依恋 是你的无心或敷衍

2008年2月1日，微软宣布以446亿美元天价收购雅虎，13日雅虎宣布拒绝此项提案，并称微软低估了雅虎的价值。此后双方声明、交涉不断，半路又杀出个谷歌横插一杠子，最终微软宣布取消收购而雅虎表示没能成交实属遗憾。

这是个缠绵悱恻催人泪下的爱情故事，缘因雅府千金天生丽质无奈家道中落，情窦初开待字闺中，被一地主老财魏阮看中，想要收做偏房。千金犹豫再三，仅着姿色出众外加琴棋书画无一不精，和老财开始讨价还价想要凭借出卖自己的身子为家里的产业换来一个重振雄风的机会。却说那老财当年也是个读书人，放弃了科举白手起家创下一大份基业，也曾算个风流才子，美中不足的就是早已妻妾成群儿孙满堂，年龄大了点。雅小姐见魏老爷条件的确也算诱人，加之族中生意急需现银周转，虽是做妾也打算就这么从了。不料半路杀出个程咬金，一个名叫顾戈的青年才俊在双方即将尘埃落定之时出现在雅府门口。顾公子少年时期便飘洋海外求学，如今学成归来，学贯中西，事业有成，加上年方二十俊朗高大，和雅小姐一见倾心，就这么勾搭起来。此事被魏员外知晓后极为愤怒和伤心，留下一句“我本我心向明月奈何明月照沟渠”之后黯然离去，而顾公子在得知雅府早已“呼喇喇似大厦倾”之后竟也拂袖而去，独留下雅小姐一颗芳心昏惨惨似灯将尽。正所谓“天若有情天亦老，人间正道是沧桑。”不搭配是吧，跟你说，我故意的。

当月汉字

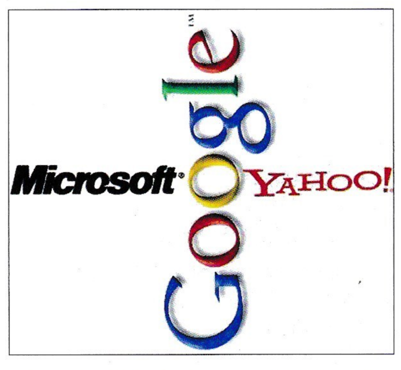
装

娱乐圈就是个“装13”和装纯的地方，貌似光鲜的表面下不知隐藏了多少不堪入目的污垢。商业圈就是个装大方和装矜持的地方，钱揣在自己兜里看好了再扔，要啥自行车呀。媒体就是个装热血和装冷静的地方，眼见为实在这里有着另一层含义。认真，你就输了。

鼠鼠鼠

2008年，鼠年。这一年的春节联欢晚会依然是全国人民最为关注的节目（那些有地儿上网的城市子弟一边去）。在晚会开始前播出的广告中，那个一贯没创意的广告恒源祥LOGO＋台词“恒！源！祥！ 羊羊羊！”终于发生新变化，加上了奥运会赞助商的标志，台词也改成了当年的生肖“恒！源！祥！鼠鼠鼠！”。然而让全国各族人民大跌眼镜的是，这广告就这么接着念了下去：“恒！源！祥！牛牛牛！……”一直到“猪猪猪！”随后七天春节长假该广告在各大知名电视台滚动播出，激起了广泛讨论。

连恒源祥自己都承认，这广告确实很恶俗，不过承认归承认人家还是牛逼哄哄地说老子要的就是这个效果，让全国人民都记住恒源祥这个名字。



▲用这张图来诠释魏雅谷之间的三角关系再好也不过，如果中间再加上个裂痕的话就为传神了。



▲继“周老虎”之后，“刘羚羊”成为又一个被“人肉搜索引擎”揭开伪面纱的假打产品。网络，正在成为又一轮思想解放的新天地。

duowa123

年龄：19
职业：学生
2008最难忘的事情：被S.M.Entertainment公司选中去韩国学习音乐
2008最遗憾的事情：因为护照问题仅仅在韩国呆了一个月
我心目中的2008年度游戏：潜龙谍影4 爱国者之枪
我心目中的2008年度歌曲：Tears To Tiara
我心目中的2008年度影视：奇谈
我心目中的2008年度书籍：易经
我心目中的2008年度人物：谢晋
2008一句话感言：坚持自己的梦想，不在乎别人的看法，勇敢的走下去

2009，我期待：PS3减价，蓝光碟减价，多一点时间玩游戏，《生化危机5》和其他09年的游戏不让我失望
2009，我的目标：NOKIA N97，PS3，所有认识的人（尤其是LU上的朋友）都身体健康

WS的佛

年龄：20出头30不到
职业：建筑设计师 施工现场管理 财务预算 办公室助理
2008最难忘的事情：到新疆生活工作，学到了很多
2008最遗憾的事情：不能陪我父亲过生日
我心目中的2008年度游戏：怪物猎人P 2nd G、潜龙谍影4 爱国者之枪
我心目中的2008年度歌曲：怪物猎人P 2nd G－英雄の证明
我心目中的2008年度影视：电锯惊魂5
我心目中的2008年度书籍：没有
我心目中的2008年度人物：父亲 奥巴马 狩猎者(LUMH区前BZ)
2008一句话感言：2008即将过去，过去就过去了，守望过去，展望未来，记住现在，过去留下的，我们未来还有很多事要做。

2009，我期待：堕落，归宅(这是不可能的－ －)
2009，我的目标：继续糜烂，真正意义上的脱团

NDR

年龄：23
职业：游戏策划
2008最难忘的事情：和索饭女友在大连的日子
2008最遗憾的事情：向朋友借的XBOX360红了，忍龙黑MN还没通呢
我心目中的2008年度游戏：忍龙2
我心目中的2008年度歌曲：くるみ
我心目中的2008年度影视：求婚大作战SP
我心目中的2008年度书籍：火影忍者漫画版算不
我心目中的2008年度人物：心中永远第一位的老妈
2008一句话感言：今年发生了太多事，不过最终终于稳定下来了，相信暴风雨后总会有晴天的。

2009，我期待：实话，自己中个500万哈哈哈
2009，我的目标： 和团队做出让自己和玩家都认可的游戏作品



语录

“我们只需要将球往姚明那儿一扔，”阿尔斯通说，“那么我们就可以随心所欲地得分了。”

随着休斯顿火箭战绩的一飞冲天，远在大洋彼岸的中国球迷对NBA的热情也开始不断升温。火箭当家球星姚明的出色发挥，对这股横跨太平洋的“红色旋风”起到了推波助澜的作用。很多球迷之间见面的问候语也从“吃了没有？”变成了“火箭又赢了几场比赛？”在3月17号与紫金雄师洛杉矶湖人的西部强强对话之时，火箭的超强人气更是达到了顶峰。根据NBA赛后不完全统计，仅仅在中国，收看这场巅峰对决的痴心球迷已有接近两亿，轻易超过了2008年美国橄榄球职业联赛总决赛9800万的观众人数。也难怪姚明的队友麦蒂会发出这样的感慨了。

话题

火箭22连胜

07-08赛季，休斯敦人创造了NBA历史上最令人难忘的奇迹之一：从2008年1月30日到3月17日，整整48天、22场比赛，火箭完成了NBA历史上第二长的单赛季连胜纪录。更加弥足珍贵的是，这22连胜中的最后10场，火箭是在失去了主力中锋姚明的情况下取得的。而网络上对火箭队的关注度也随着连胜的次数不断高涨。

08赛季的NBA西部，被评论家们称为历史上竞争最残酷的赛区。各路豪强厉兵秣马，重量级的交易频频爆出。在列强环峙的局势下，阵容残缺的火箭队前景并不被人看好。然而，开局不利的火神军团却在姚明的率领下脱颖而出，屡克劲敌。在中国巨人因脚踝骨裂而中途休战的危急关头，火箭众将士更是众志成城，一举击败“81分先生”科比-布莱恩特领衔的老牌劲旅洛杉矶湖人，取得了22连胜的赫赫战绩。2008年的3月，因为有了火箭精彩绝伦的表演而变的激情四溢。韶华流转，光阴苒冉。几十年以后，曾经叱咤风云的超级巨星也会被岁月的风刀霜剑无情催老，可我们依然会记得那支充满斗志的火箭，记得它所带给我们的惊喜和感动。

我是“叫兽”

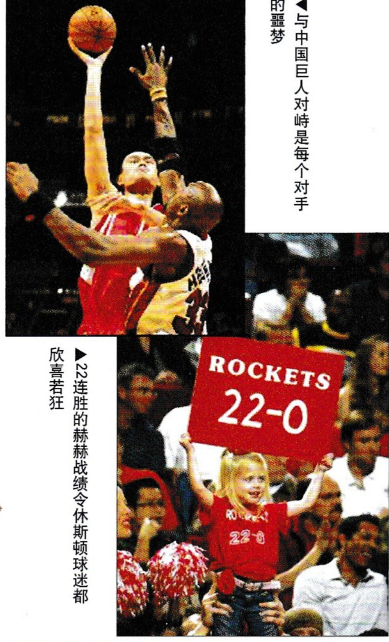
“叫兽”，意为教授，是近一年来在网络中炙手可热的名人。他以各种恶搞视频在网友中广受欢迎，在新人类中拥有众多的FANS。“叫兽教你玩游戏”系列视频仅在土豆网上的总点击就已经超过千万，那张别具特色的纸质假面以及隐藏在假面背后的神秘面容都是网友们茶余饭后津津乐道的话题。

从猫扑网的草根网络红人到视频恶搞风的旗帜性人物，“叫兽”的铁杆粉丝可谓人数众多。每每有新作推出，立刻会引来无数网民的追捧。独具特色的噪音配上无厘头的解说风格，一个个看似风马牛不相及的话题在“叫兽”的奇思妙想下串联成色彩斑斓，长达十余分钟的娱乐大片。

叫兽”系列视频只所以能不胫而走，受到众多网民的追捧，除了让人忍俊不止的情节之外，还有其深层次的原因。在看似荒谬无稽的恶搞表象背后，隐藏的是作者敏锐的观察力和对问题独特的理解。遗憾的是，由于受到条件的限制，这类作品在网络上可谓是凤毛麟角。其实我们的生活原本就是一部跌宕起伏的电影，也许我们最需要的，正是还原生活本来面目的精神。

当月汉字 红

红色象征着激情，代表着热血和勇气。2008年的3月，姚明和他麾下的休斯顿火箭正是用自己的激情和斗志在高手林立的NBA联盟中屡克强敌，在荆棘密布的赛场上杀出一条血路。而在姚明血染赛场之后，火箭众将士也正是在中国巨人精神的激励下继续奋勇拼杀，并最终创造了22连胜的惊世奇迹。同样是在2008年的3月，以叫兽为代表的一批网络草根迅速成为网络“红”人，影响广大，越来越多的网友加参入其中，使得网络流行文化更加趋向多元。



▲与中国巨人对峙是每个对手的噩梦

▲22连胜的赫赫战绩令休斯顿球迷都欣喜若狂



■叫兽的囧面视频秀

我们的2008

forlove80

年龄：19
职业：大学生
2008最难忘的事情：高考
2008最遗憾的事情：没能追到她
我心目中的2008年度游戏：潜龙谍影4 爱国者之枪
我心目中的2008年度歌曲：独家记忆
我心目中的2008年度影视：生化危机 恶化（电视剧：奋斗）
我心目中的2008年度书籍：5年3年高考复习资料
我心目中的2008年度人物：RR（小女）
2008一句话感言：2008对我来说发生的事太多了，永世难忘

2009，我期待：生化危机5，怪物猎人3
2009，我的目标：把RR追到手，不挂科

soviet5656

年龄：21
职业：学生
2008最难忘的事情：保研复旦成功
2008最遗憾的事情：没有跟朋友出去唱K的机会
我心目中的2008年度游戏：潜龙谍影4 爱国者之枪
我心目中的2008年度歌曲：《神 》结尾曲
我心目中的2008年度影视：蝙蝠侠
我心目中的2008年度书籍：国史大纲
我心目中的2008年度人物：父亲
2008一句话感言：平凡而伟大

2009，我期待：学业更加成功，赶快买来360爽生化
2009，我的目标：争取做优秀毕业生，在新的学校收获更多知识

wry1988520

年龄：20
职业：大学生&自由撰稿人
2008最难忘的事情：2008北京奥运会
2008最遗憾的事情：一直以来试图改变的环境，一切依旧。
我心目中的2008年度游戏：潜龙谍影4 爱国者之枪
我心目中的2008年度歌曲：突然想起你
我心目中的2008年度影视：007 量子危机
我心目中的2008年度书籍：公共管理学原理
我心目中的2008年度人物：Me
2008一句话感言：努力实现一个沉睡多年的诺言，坚定一种寒来暑往的等待……

2009，我期待：PS3复苏
2009，我的目标：实现一个诺言

语录

"沪市！！沪市！！我是深市！！我方伤亡惨重！！几乎全军覆没！！你方损失如何？！" "深市！！深市！！我是沪市！！我军已全部阵亡！！这是录音，不用回复！"

自2008年1月10日平安宣布融资以来，大盘指数一路下跌，无数人在去年的利好状态下入市，到今年惨淡莫名。这种狂跌一直持续到2008年4月24日降低印花税结束。面对这一事件，网友之中有好事者撰写出了这样的对话。

纪念柏杨，做一个美丽的中国人。

2008年4月的最后一天，著名作家柏杨辞世，享年89岁。这位毕业于东北大学，曾任自立晚报副总编辑及公立艺专教授、著作等身的老人，一生中历经诸多重大变局，个人命运于时代的浪潮中浮沉不定。他曾经因为讽喻当局，被投入监狱将近十年。在狱中柏杨仍旧笔耕不辍，完成了《中国人史纲》、《中国历代帝王皇后亲王公主世系》、《中国历史年表》三本著作。而今，老人虽已离开，但将与他的名作《丑陋的中国人》一起，流传后世。



空战音乐三角恋

《Macross Frontier》（以下简称《Mf》）是今年4月新番大潮中的话题作品之一，自从去年12月先行放送0话以来，各位观众的期待是日渐加强。《MF》是对初代的致敬与膜拜，这一点从新生代歌姬、天顶星人、三角恋元素是一个不缺，俨然让观众回到20年前那个林明美与一条辉的时代。只不过这次的主角换成了颇有人妖风范的早乙女有人、银河歌姬雪露以及超时空灰姑娘李兰花。

对于主角们的名字就不作点评了，前有林明美，后有李兰花……"歌姬"一词貌似就是从这部动画开始传播到国内使用的。网友们对于该片最多的评论是"粉毛与绿毛争抢伪娘的故事""美貌到上街需要露喉结才能证明自己性别的兼职歌舞伎男主角，钻进了驾驶舱""绿毛去死！"。虽然故事在今年四月播出时，还没到达剧情完全展开的阶段，但是这种走向已经被观众把握住了，但是貌似各位都没想到，前期LOLI和女王为了抢男人打得一不可开交，而在剧情后期，男主角口中代表官方发出了"你们是我的一对翅膀"的说法。结果最后女王和绿毛拥抱在了一起，"这是一部百合片！"

"两大歌姬的为争夺伪娘展开的三角恋欺骗了我的感情。"自称是该作饭的友人如是说。



■绿毛C.C

红与黑

除了上文提到的《MF》以外，《叛逆的鲁路修R2》算是四月新放送的动画中又一主题作。同样是07年番的第二季，鲁路修一作在四月刚刚开播的时候，却居然玩起了琼瑶剧里面的超级狗血套路——失忆桥段。既然失忆了，那么按照惯例，自然要重新找回。绿毛的CC又重新解开了鲁路修的GEASS，为了避开父亲的监视鲁路修还装了一段时间二傻子。然后第一话结尾处直接炒了回冷饭，据知情者透露第二季第一话和第一季第一话结尾的结构太过相似。而鲁路修的好友兼妹妹优菲的男朋友朱雀，继续上一季的误会，锲而不舍地进行复仇，与鲁路修从头对着干到尾。

像鲁路修这片第一季塑造了"极端妹控"形象，并且以CLAMP的华丽画风以及无处不在的基情引发无数腐女痴痴守望第二季的到来。从第一季的纯粹妹控与全世界作战，到第二季的成熟与意识上的转变，让Fans们高呼"鲁路修这一点是第二季与第一季最大的不同"，至于无处不在的朱雀……相信各位都看过网友的恶搞了，此人可谓是烂到彻底了。

■绿毛李兰花




■绿满山河

当月汉字 绿

四月，是春的季节，草长莺飞的时候。万物萌芽，柳丝吐蕊。同样，看股市，万里山河一片环保色，实在让人捶胸顿足。而不论是MF还是露露胸，都脱不开与"绿毛"这个词汇的关系。区别只是前者的绿毛是萝莉，后者的绿毛是鲁路修的力量来源。既然如此，干脆让绿色来得更猛烈些吧……

阿姆斯玛夏

年龄：21
职业：学生
2008最难忘的事情：5/12
2008最遗憾的事情：没有成功揭穿四郎精通日语的事实
我心目中的2008年度游戏：机战Z
我心目中的2008年度歌曲：星の在り
我心目中的2008年度影视：热烈庆祝高达00量子化成功！薛定谔泪目！海森堡泪目！玻尔泪目！
我心目中的2008年度书籍：三体2黑暗森林
我心目中的2008年度人物：京田四郎
2008一句话感言：四郎不会日语

2009，我期待：四郎承认他会日语。
2009，我的目标：逼迫四郎承认他会日语

Sorer

年龄：22
职业：学生
2008最难忘的事情：第一次拿奖学金，尽管含金量较低
2008最遗憾的事情：第一次尝试写出来的动画短片剧本，自己的兄弟最终没能拍出来，流产了
我心目中的2008年度游戏：恶魔城刻印
我心目中的2008年度歌曲：Ce Qu'ils Aiment
我心目中的2008年度影视：贫民窟的百万富翁
我心目中的2008年度书籍：认识电影
我心目中的2008年度人物：拥有奥运精神的人
2008一句话感言：生活还在继续

2009，我期待：她能顺利度过这段对于她来说非常困难的时期
2009，我的目标：好好复习，拿下2010年的考研

135090542

年龄：20
职业：学生
2008最难忘的事情：顺利考入大学
2008最遗憾的事情：没能在高考完的暑假里让我把给我买NDSI
我心目中的2008年度游戏：魔兽世界
我心目中的2008年度歌曲：断罪之花
我心目中的2008年度影视：空之境界
我心目中的2008年度书籍：源氏物语
我心目中的2008年度人物：没有
2008一句话感言：时间过得太快了，浪费的时间要赶紧补回来

2009，我期待：入手PS2、NDSI、新的手机
2009，我的目标：所有科目均达到85分以上，春节前入手NDSi

语录

只要有一线希望，就要尽百倍努力！

“512”汶川地震发生后，温家宝总理赶到地震灾区，面对满目疮痍的废墟和生死未卜的人民，他满噙热泪、语带哽咽地说出了这句话。

四川雄起！中国加油！

国务院宣布2008年5月19、20、21日三天为举国哀悼日。5月19日这天，无数民众自发来到成都市天府广场，举着烛火，拿着五星红旗为生者祈愿，为死者默哀。这两道呼声，在此刻被无数人喊出，闻者无不动容。



■平安勿念



大爱无疆

汶川大地震，发生时间2008年5月12日14点29分，震中位置四川省汶川县映秀镇，在全国多个省市均有明显震感。自灾难发生以后，当地人民自发组织起来，采取了救助行动。无数在在灾难中幸存的人们顾不得惊慌失措，而是在余震之中，努力求得更多生的希望。一个个平日里看上去再平凡不过的人们，让我们感慨万千。老师护卫着一个又一个学生，最后倒在折返回教室救人的途中；领导干部们顾不得失去联系的家人，首先确认幸存村民的下落；年仅九岁的小英雄背着自己的同学，行走在崎岖的山路……

一时间无数的出租车或私家车在余震间歇掉头前往灾区，车上载着自费购买的救灾物资和饮用水，目睹这一刻的人们不由得肃然起敬。各大电视台几乎全力转播抗震救灾实况，主持人真情流露常带哽咽。得知血库供血告急时，血站面前排起了长龙，因为身体素质和年龄无法进行采血的人们遗憾不已。当全国人民、甚至世界人民得知在灾区有数以万计的生命被瓦砾掩埋，生死未卜，上至白领绅士、下至贩夫走卒，无不纷纷慷慨解囊，为着素不相识的人们献出自己的一点心意。网友们纷纷将自己QQ、MSN的签名改成了“祈祷”“祝福”，并且在各大网站论坛发帖送上祝福，无数关注的人们甚至投身到志愿者的行列，将这份诚挚的关爱传递开来。

医生护士真正履行了救死扶伤悬壶济世的义务，不眠不休地与死神而战；救灾工程队的成员们利用自己的专业知识，为救人的做好预先准备；伞兵战士们怀揣着遗书，背着挖掘装备从飞机上跳伞而下，用自己的生命为赌注，为他人开辟光明之途；刚从废墟中回到安全地带的消防战士，哭着恳求自己的战友让他再去救人……

那些时日，我们都努力地看着所有关于灾区的新闻，被悲痛和感动的泪水模糊了双眼。

街道上每五分钟就有一班救护车呼啸而过。初听，那是生死之间悬于一线的哀叹；再听，那是争分夺秒倾尽全力的怒吼；末了，才发现，那是千万人心所急所爱所向所敬的生命之音。

人总有什么事物是必须要守护的吧
你我都这样相信着
在和命运抗争的今天也一样
要有生活下去的勇气
再也不是孤身一人
因为有你们的存在



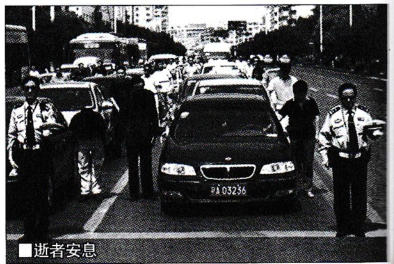
众

五月，这场不可避免的浩劫之下，我们见识到芸芸众生，我们见识到众说纷纭，我们见识到众志成城，我们见识到众怒难犯，我们见识到众人国士……很多年前有句歌词唱道：人就是一撇一捺相互支撑。坤为众，为三人立于地，顶于天，不偏不倚，顶天立地，以二人之力，举一人之躯，为者何憾！

■我们还在



■无名英雄



■逝者安息

语录

谁说的？谁说的我难过？你们是不是又要套我？又要做我？

六月七日，当晚国足在主场1：0输给卡塔尔，出线形势渺茫。在用餐出来之后被众多等候的记者询问看法时，谢亚龙并不愿接受采访，只是表示比赛还没有打完，还有两场，还不到总结的时候。不料，接下来当听到“自己赛后有些难过”的说法时，这位足协掌门人却突然恼了。



欧洲杯

在瑞士和奥地利举办的第十三届欧洲杯，夜间的球赛你看了么？

从六月八日到六月三十日。十六支球队在赛场上相互搏杀，为了对胜利的向往奉献出了一场场精彩异常的比赛：有最后一刻的扳平，有生死时速的逆转，有激动人心的点球PK，有兴奋不已的巅峰对决。在08年欧锦赛的舞台上，上演了一出出让人难忘的精彩好戏。

这其间，有喜悦有黯然，有欢笑有泪水，有冷门有奇迹，有满足有遗憾。当08欧洲杯的帷幕落下，当二十二天赛事终结，我们的记忆中也不禁多出了很多难以忘怀的回忆感慨以及唏嘘。比如西班牙时隔四十四年后的重返巅峰，比如卡西利亚斯和布冯的终极对决，比如神奇教练希丁克的再一次神奇成绩，比如赛场上和赛场下舞台上和舞台下的那些人物：劳尔，巴拉克……等等等等。

二十二天的时间，成就了很多人事，也铸造了很多以遗憾。想必，同为球迷的我们，每个个体的感受不尽相同吧？当自己翻阅时间再度回首的时候，心下不禁一片默然。但不管怎样，我想，我们都不会忘记那个难忘的夏天。

国足

毫无疑问，世界杯小组赛预选赛的出局曾是一个很有影响力的话题。但当旧事重提，自己却有些大脑短路。思绪分沓而至，一时间不知道从何说起。

也许，现在对中国国家男子足球队的表现的形容，已经不能用话题，而应该用现象了。

六战一胜三平两负，进三球失四球，积六分小组垫底。当重新回顾这组数据的时候，心下再也没有当时的愤慨和失望，取而代之的是淡漠和隐痛。

◀世预赛最后一场，“庆祝”迟来的胜利



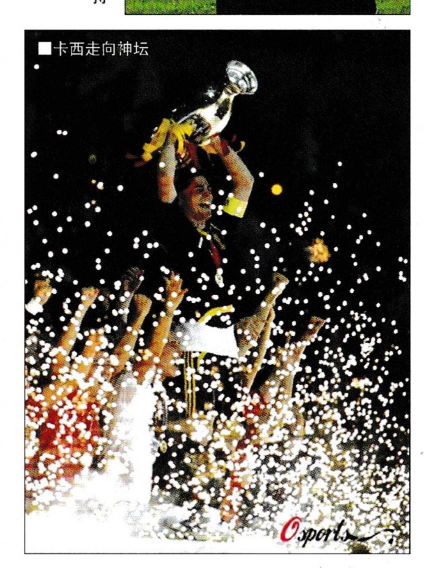
▶无论如何，也要坚持比赛

作为一个中国球迷，已经很难将国足近年来的表现切割开来逐一分析。联系起国足国奥国少，联想起亚洲杯世预赛奥运会，或许星爷的这句台词很适合总结：“无下限呀无下限……”

现在的中国足球，已经成为了一种另类的“快乐足球”，作为屡上娱乐版带来欢乐的单位。也许我们应该用更娱乐的心态对待。

比如谢主席关于最后一战的这句“你们捍卫了中国足球的尊严！”就很是幽默。

认真，你就输了。



■卡西走向神坛

当月汉字　球

六月，我们迎来了欧洲杯的开始；我们等待出世预赛的结束。

我们为异国他乡喜欢的球队呐喊助威激情燃烧；我们为中国足球倾注的希望黯然神伤痛定思痛。我们一边看着球赛一边怀念着一些人的名字，我们一边看着球赛一边咒骂着某些人的表现。我们熬夜看着欧洲杯白天和别人互相交流讨论，我们希望渺茫的守候着国足的比赛然后在赛后嬉笑怒骂。

从月初至月末，从黑夜到白天，六月，一个充斥着足球的月份。

dboy781110

年龄：30
职业：目前是学生
2008最难忘的事情：年初雪灾
2008最遗憾的事情：Z只通了一周目
我心目中的2008年度游戏：机战Z
我心目中的2008年度歌曲：それが、愛でしょう
我心目中的2008年度影视：交响诗篇
我心目中的2008年度书籍：夏尔尼伯爵夫人
我心目中的2008年度人物：迈克尔·杰克逊
2008一句话感言：改变自己果然还是很难的

2009，我期待：希望有更多的惊喜等着我
2009，我的目标：写好若干论文

kokocook

年龄：22
职业：学生
2008最难忘的事情：奥运开幕式
2008最遗憾的事情：没找到工作
我心目中的2008年度游戏：零 月蚀之假面
我心目中的2008年度歌曲：北京欢迎你
我心目中的2008年度影视：空之境界
我心目中的2008年度书籍：FAMI通
我心目中的2008年度人物：奥巴马
2008一句话感言：隐没在这些辛酸苦涩背后的，是我们看似暗淡实则闪亮的日子

2009，我期待：家人平安幸福
2009，我的目标：活着，还是能看到希望的！

开伦蒂尼

年龄：30
职业：液压
2008最难忘的事情：08奥运会
2008最遗憾的事情：512大地震
我心目中的2008年度游戏：最终幻想X 汉化版
我心目中的2008年度歌曲：北京欢迎您
我心目中的2008年度影视：WALL·E
我心目中的2008年度书籍：明朝那些事儿
我心目中的2008年度人物：儿子
2008一句话感言：生活就是这样

2009，我期待：国内游戏业有大的发展。
2009，我的目标：学习更多的关于工作上的知识，用实验提高自己行业的标准。

语录

能伤害我的只有朋友！

英雄不问出处，名言也别太计较出处，只要说得在理。现实中你有过被朋友伤害的经历么？那种哑然失笑、扼腕长叹的感觉。由点及面，在游戏界这个不大的圈子里，也不停地上演着这样的“悲剧”。正所谓商场如战场，没有真正的朋友，有的只是利益的牵绊。引人注目的08年E3展就为你深刻地做了个诠释。



话题

《最终幻想XIII》跨平台事件

如今E3的规模已无法与往年相比，没有了Activision、Atlus等大厂的参展、没有了震耳欲聋的现场音乐、没有了水泄不通的人群、没有了清凉靓丽的Show Girls，仿佛一下子寂寞了不少。但是绝大多数玩家绝不会忘记本届E3，只因那个历史性的瞬间：

2008年7月15号，美国洛杉矶会展中心，微软发布会，Square Enix社长和田洋一介绍完自家将在X360上推出的4款新游戏后，缓缓走下了舞台，发布会即将结束。谁知和田洋一转身又回到了台上，用手轻轻拍了拍担任主持的微软Xbox业务部副总裁Don Mattrick的肩膀，用别扭的日腔英语微笑着告诉他：“Don, I do have one more BIG announcement to share, take a look”。历史就在这一瞬间发生了改变，或者说历史在这一刻褪掉了面纱，露出了本来的面目。因为这个不经意的动作带来了一个震惊整个业界的消息：《最终幻想XIII》正式跨平台登陆Xbox360！

“那个为PS3发售护驾保航、信誓旦旦声称独占的的超大作FF13跨平台啦！”消息比牛皮癣小广告还传播得快。一石激起千层浪，面对“拍肩事件”，各大游戏媒体反应迅猛，纷纷就此发表声明评论，就连其它游戏厂商也对SE的这一做法颇为惊讶。而数以万计的游戏迷呢？沸腾了、惊讶了、愤怒了、笑了，蜂拥赶到各大BBS发表自己的看法，从日本的2CH，再到国内的知名站点，那架势比地震还来得猛烈。索匪们一片哀嚎，难以接受这个残酷的现实；软饭们兴高采烈，奔走相告；任青们则幸灾乐祸，煽风点火，坐山观虎斗。有冷静的分析讨论，也有情绪失控发疯似的谩骂；有人骂SE背信弃义，也有人称赞SE识时务者为俊杰；



▲▶和田洋一：我拍一拍肩膀，带走了最终幻想

有人为出在X360上能只花玩5块钱玩D版而高兴，也有高清专家开始为PS3版和X360版的画面孰优孰劣分别找茬了……这一BBS热潮持续了好几个月，直到现在还能听到零星的声音。但当义愤填膺变成了回忆，当理智战胜了冲动之后，当年那些情绪激动的饭们是否真正认真思考过FF13跨平台说明了什么？谁知道呢，或许只有时间能证明一切吧！

这一事件不仅仅是个转折点，甚至可以说改写了整个产业的游戏规则。如今的次时代，已不再是原来老任或索尼一家独大的时代，而是三强逐鹿的残酷竞争。而第三方厂商的生存也越来越困难，玩家对游戏日益挑剔，传统游戏市场面临着饱和，不再是随便一款游戏也能轻松卖上百万了，就连那些昔日金字招牌的大作影响力也在逐步下降。在这个局势下，单一平台必定会限制市场规模，这对于如今并不景气的游戏业而言无疑雪上加霜，第三方只有依靠多平台才能生存下去，现在已不是诚信的问题，而是关乎生存的问题，如何活下去才是第三方所要首先考虑的事情。至于独占，最务实的做法就是限时独占和独占下载内容，没有人会跟银子过不去的。对于广大玩家而言，这并不值得气恼，反而应该高兴才是，我们能在有限的主机上玩到更多心仪的大作，何乐而不为呢？



◀这俩哥们笑得脸上肉都快掉下来了，微软为了“FF13”的叛逃给了多少奶粉钱，天知道


▲切，我只是上“三红姬”做个俯卧撑而已，有什么好大惊小怪的？

当月汉字 信

诚信是中华民族的传统美德，尾生抱柱、曾子杀猪，古人用血淋淋的事实教训着我们。而在如今的商品社会中，是死守诚信，还是有奶便是娘？这就是智者见智的问题了。游戏这方小世界中，无论是在遥远的大洋彼岸，还是在一水之隔的岛国，我们已见怪不怪了：暴雪说我们的游戏即将发售，光荣说我们的游戏忠于历史，至于早已立下“X子牌坊”的Capcom则说我们的游戏你将永远独占，为什么SE就不能拍拍肩膀了？淡定是一个优秀玩家的必备素质，厂商不诚信，也并不会因为你的两句骂声而改变什么，我玩游戏，只因为有爱，与其在论坛上就这些自己不能改变的业界环境与人吵吵架、动动怒，还不如去多通关几款游戏，享受下纯真的游戏乐趣。于是大家都笑了，不知谁暗地里低沉地骂了声“naive”！。

我们的2008

wai-kuraki

年龄：22
职业：毕业=失业的大学生
2008最难忘的事情：北京奥运
2008最遗憾的事情：天灾国难
我心目中的2008年度游戏：ToHeart2 —AnotherDays—
我心目中的2008年度歌曲：starring
我心目中的2008年度影视：反叛的鲁鲁修R2
我心目中的2008年度书籍：各式日语教材
我心目中的2008年度人物：温总理
2008一句话感言：将心化成一片空白

2009，我期待：明天会更好
2009，我的目标：找到一份稳定的工作，好好孝敬父母

多边形

年龄：29
职业：游戏编辑
2008最难忘的事情：买了两台PS3
2008最遗憾的事情：又没在美国买到美版Wii
我心目中的2008年度游戏：潜龙谍影4 爱国者之枪
我心目中的2008年度歌曲：Love Theme
我心目中的2008年度影视：海角七号
我心目中的2008年度书籍：游戏机实用技术
我心目中的2008年度人物：我儿子
2008一句话感言：2008年过去了，我一点都不怀念它

2009，我期待：国内电视游戏市场开放
2009，我的目标： 买到美版Wii

sunjianlaoda

年龄：20
职业：宅男
2008最难忘的事情：家人帮我办的20岁生日
2008最遗憾的事情：外婆得了老年痴呆
我心目中的2008年度游戏：WE2009
我心目中的2008年度歌曲：resonance
我心目中的2008年度影视：蝙蝠侠
我心目中的2008年度书籍：UCG
我心目中的2008年度人物：C.罗那尔多
2008一句话感言：2008年里我开始不当潜水员了，也在LU认识了一些朋友比如剑士，NT，大熏，VC等等，我在LU玩的很开心，谢谢大家

2009，我期待：曼联再拿个3冠王，自己发大财
2009，我的目标：每月多点零花钱



语录

这是一届真正无与伦比的奥运会。

——国际奥委会主席罗格罗格先生在奥运闭幕式的这段话，是对北京奥运的客观评价，更是对热情好客的中国东道主最高的赞誉。

精彩纷呈，美仑美奂的开幕式视听饕餮大餐；竞争激烈，捷报频传的竞技赛场；干净整洁，温馨舒适的奥运村；体贴耐心，永远面带甜美微笑的志愿者……一届完美的奥运盛会背后，凝聚的是无数中国人的心血和汗水。ＢＢＣ主持人在闭幕式实况转播时曾无限感慨的评论：中国运动员应为自己在本届奥运会上的精彩表现而自豪，因为中国有史以来第一次站在了奥运金牌榜的榜首；中国的组织者也应感到自豪，因为北京举办了迄今为止组织得最成功的一届奥运会；友好的中国人和志愿者更应感到自豪，因为他们以自己的微笑和自信向世界敞开了怀抱。

是的，无论你是宅男腐女还是金领精英，无论你身在何方，这一刻，我们以身为中国人而感到骄傲！

话题

开幕式盛况

奥运开幕式精彩绝伦的表演震撼了全世界。

当张艺谋最终从众多国内外候选者中被北京奥组委挑中，正式出任北京奥运会开、闭幕式的总导演之时，迎接他的是来自网络和民间铺天盖地的质疑声。然而两年多以后，当奥运开幕式这道精心烹制的视听盛宴呈现在全世界面前时，所有怀疑和嘲讽都化做了发自内心由衷的赞叹。对北京奥运会的精髓深刻的理解，在艺术表达手法上的大胆突破，协调整合资源的丰富经验都使得张艺谋当之无愧的成为了奥运开幕式总导演的不二人选。

在短短的一个多小时里，中华五千年的璀璨文明奇迹般的展现在全世界面前。当场中央巨大的画卷缓缓拉开，讲述着中国四大发明的壮丽故事时；当斑斓绚丽的烟火映照得天地同辉时；当体操王子李宁点燃主火炬的瞬间，我们的心也被一次又一次的惊喜和快乐占据。气势恢宏、华丽壮观的华丽场景；人文历史文化艺术体育的高度协调；独辟蹊径，天马行空的想象力……这一切都在这场一个多小时的视听盛宴里淋漓尽致的展现无遗。全世界都在中华瑰丽多彩的文明面前瞠目结舌，心醉神迷。

流光溢彩的画面令人目不暇接。然而，更能打动我的还是红裙小女孩清唱起《歌唱祖国》的刹那。在那一刻，我感受到了中国人强大的凝聚力。那是超越一切艰难困阻，天灾人祸的力量。

高水平的比赛

中国体育代表团第一次名列奥运会金牌榜首位。16天的比赛共刷新了38项世界纪录和85项奥运会纪录。

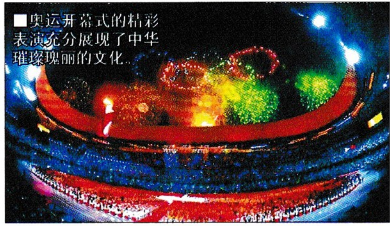
无论你是热衷于体育赛事的狂热拥趸，亦或是沉溺于电视游戏网络空间的腐女宅男，在这个激情似火的八月，我们都无法逃脱奥运带给我们无所不在的视听冲击。所有人的目光都磁石般的被北京奥运一幕幕经典的赛事所吸引：美国BUG菲尔普斯豪取八金，打破了单届奥运会个人金牌数7块和历届奥运会金牌总数9块两项尘封已久的纪录，成为当之无愧的世界体坛第一人；牙买加飞人博尔特勇夺男子短跑100米，200米两枚金牌并打破世界纪录，同样让人叹为观止。当然，要说整个奥运会期间最提劲的，还要数咱们中国体育健儿。竞技场上捷报频传，世界纪录一个个被摧枯拉朽般打破；金牌榜上气势如虹，从开赛之初就独占鳌头，一骑绝尘；各国参赛运动员和来宾对奥运村和各大体育场馆软硬件设施赞不绝口……真是“百年梦圆”啊！

100奖牌！中国代表团终于完成了一个在奥运会前看起来不可能完成的任务，成为继苏联和美国之后，第三支能在奥运会完成“50-100目标”的代表团。苏联解体之后，这也是首次有代表队同时取得“50＋”金牌、块奖牌的成绩。

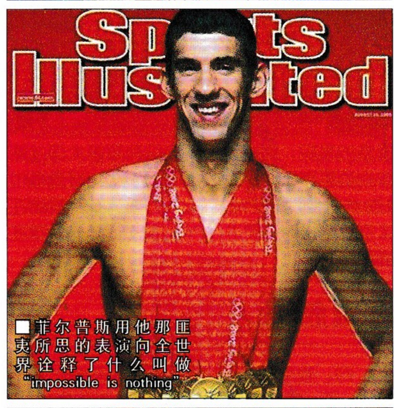
当月汉字

和

《论语》有云：“礼为用，和为贵。”中国素以礼仪之邦盛誉世界，“和为贵”是中华礼仪文化的思想精粹。体育健儿们在赛场上取得的优异成绩让人欢欣鼓舞。然而，更能打动人心的还是来自冲突国家竞技选手的热情拥抱。即使俄罗斯和格鲁吉亚此刻正是战火纷飞；纵然巴勒斯坦和以色列人世代兵戎相见，但在这一刻，运动员真诚的笑脸之中却闪耀着奥林匹克精神璀璨的光辉。一个“和”字，体现的是我们泱泱大国的气度，也是奥林匹克运动的精髓和永恒的追求。



■奥运开幕式的精彩表演充分展现了中华璀璨瑰丽的文化。



■菲尔普斯用他那匪夷所思的表演向全世界诠释了什么叫做“impossible is nothing”



■百米飞人大战博尔特笑傲群雄，一骑绝尘

justis136

年龄：20＋
职业：打酱油的
2008最难忘的事情：大地震
2008最遗憾的事情：遗憾的事情太多了，要淡定……
我心目中的2008年度游戏：使命召唤 战火世界
我心目中的2008年度歌曲：星间飞行
我心目中的2008年度影视：超时空要塞F
我心目中的2008年度书籍：无
我心目中的2008年度人物：扎伊迪（扔鞋子的大叔）
2008一句话感言：总算熬过来了

2009，我期待：米兰是冠军
2009，我的目标：淡定，淡定……

alex860317

年龄：24
职业：介乎统计和仓管之间
2008最难忘的事情：大学毕业
2008最遗憾的事情：依旧单身
我心目中的2008年度游戏：纷争 最终幻想
我心目中的2008年度歌曲：心·战
我心目中的2008年度影视：赤壁
我心目中的2008年度书籍：游戏机实用技术
我心目中的2008年度人物：奥巴马
2008一句话感言：让这一年的混乱都过去吧

2009，我期待：自己还能够记得自己最初的理想。
2009，我的目标：拿到自己一直想要的教师资格，回家乡开个小店。

迪奥麦克斯维

年龄：25
职业：NSN RE 工作人员
2008最难忘的事情：在高中同学会遇见Tiffany
2008最遗憾的事情：LP中国演唱会最终取消
我心目中的2008年度游戏：太鼓达人P 2
我心目中的2008年度歌曲：Save you
我心目中的2008年度影视：态度
我心目中的2008年度书籍：远大前程
我心目中的2008年度人物：所有经历地震的人
2008一句话感言：多难兴邦

2009，我期待：期待09年国泰民安、风调雨顺
2009，我的目标：好好生活，好好工作，把Tiffany追到手……

语录

我已出仓，感觉良好。

9月27日，我国航天员翟志刚走出神舟七号，出舱后向地面报告："神舟七号已出舱，身体感觉良好，向全国人民，向全世界人民问候。"并成功完成出仓活动任务，我国由此成为世界上第三个独立掌握出舱活动关键技术的国家。然而对于处在"水深火热"的中国股民来说，这句话也成为另一层意义的调侃迅速在网络上窜红。



话题

民族脚印迈向太空

1965年俄罗斯实现了人类的第一次太空行走，美国人则在约39年前登上过月球，之前人类已有过319次出舱活动。可我们心里总堵着一个结：这些脚步没有属于中国人的。

"中国会向世界表明，拿铜牌也让它感到高兴，它是一流的太空强国。"因为成功全凭借自己的技术。

在地面上行走，跨出一步只有不到一米的长度，在太空行走，或许，连1米的距离都迈不开，然而！中国航天员太空中的一小步，是充满自信的一步，成就了中华民族的一大步。9月的天际，神舟七号让世界看到中国的太空足迹，太空将地球上的四分之一人口的舞台。

我们用坚持与执着，承载着民族心愿和情感的累积，完成了传说中只有超级大国才能做到的事情，虽然有个别人因妒忌也好恐慌也好，发出刺耳的声音，但人们都清楚：能站在太空里与其他国家进行PK的国家，是一个正在崛起的大国。

金融危机

问：我想开一家小公司，如何做到？答：简单。买一家大公司，然后等着它资产缩水。

9月15日，市值6000亿美元的美国第四大证券公司——雷曼兄弟倒闭。没有能力买房子的人，用不该用的钱买了房子，引发次贷危机并侵袭华尔街，2008年夏秋之季，这场次贷危机逐步升级为金融危机，开始席卷全球，雷曼的倒闭放大了世界经济的痛。美国人信仰"经济市场自由"让雷曼倒闭，是用错误的方法"补救"错误的经济模式。

华尔街上显赫的金融巨头纷纷倒下，"谁将会是下一个被从世界金融帝国的版图中抹去的……"蝴蝶在美洲扇动一下翅膀，给大洋彼岸的国家带来一场飓风！全世界网友大算经济账：

"如果买1000元报纸，看完后可以把它送到废品站，少说能换回300元。根据上面的事实，目前最好的投资策略是天天买报纸，然后回收旧报纸。"

泡沫一破，裸露出来的只有一摊混水，而全球经济都将在水里进行"洗牌"。

当月汉字 伪

9月，经济家们恍然明白，所谓的经济繁荣无非是用空头支票架起来的倒金字塔，当它倒塌时，这个经济假象欺骗了全世界。



◀我们自己的"太空漫步"

▶两个奥运同样精彩，第13届残疾人奥运会在北京举行，开幕式上残疾舞蹈演员展现芭蕾舞动作。

◀9月17日，北京残奥会闭幕式上英国代表团举着"谢谢中国"横幅进场。

我们的2008

ken0224

年龄：26
职业：采购员
2008最难忘的事情：参加了11.02深圳天下聚会
2008最遗憾的事情：没有钱买PS3
我心目中的2008年度游戏：灵魂能力4
我心目中的2008年度歌曲：绚香 – WHY
我心目中的2008年度影视：越狱第四季
我心目中的2008年度书籍：游戏机实用技术
我心目中的2008年度人物：饭岛爱姐姐
2008一句话感言：运气要好起来

2009，我期待：买PS3有时间玩，工作顺利！
2009，我的目标： 赚钱，结婚

血祭苍岚

年龄：20
职业：学生
2008最难忘的事情：暑假的实习
2008最遗憾的事情：没去成奥体中心
我心目中的2008年度游戏：怪物猎人P 2nd G
我心目中的2008年度歌曲：小小的手心
我心目中的2008年度影视：CLANNAD
我心目中的2008年度书籍：MSV
我心目中的2008年度人物： 镜
2008一句话感言：学会 爱

2009，我期待：低谷，阴影，全部退散
2009，我的目标： 寻找到目标

石破天惊

年龄：24
职业：目前还是学生
2008最难忘的事情：德国之旅
2008最遗憾的事情：电动车被偷
我心目中的2008年度游戏：信赖铃音 肖邦之梦
我心目中的2008年度歌曲： の扉
我心目中的2008年度影视：无
我心目中的2008年度书籍：沉睡的遗迹
我心目中的2008年度人物：老姐
2008一句话感言：喜欢游戏太多，玩不过来

2009，我期待：星之海洋4发售
2009，我的目标： 每天都有好心情

语录

姐姐放心，我不会跟你抢。

虽然《画皮》被好事网友评选为2008年十大烂片之首，但平心而论，周迅的演技值得称赞，妖媚而又狠辣，一个为爱不择手段的小三形象呼之欲出。既然是名不正则言不顺的小三，那总得有些手段与正宫抗衡。一哭、二闹、三上吊？对不起，你过时了。如今聪慧的小三们都懂得以退为进，如此方能完美的扮演苦命纯情女的角色，进而让爱人心生怜惜，在经历一番波折后修成正果（不过显然，小唯下手太狠，大违小三以柔克刚的本意，欲速则不达）



无比自信的爱情宣言

十月，一个名为《叫板北大清华浙大男人向全国女性发表爱情宣言》的帖子在天涯迅速蹿红。作者以"今年过节不嫁人，要嫁就嫁浙大人，在美丽的西子湖畔居住着一群机智勇敢温柔帅气善良的男人——浙大男人……"这么头一句话开头，列举了浙大男生的诸多优点，结尾更是彪悍：天下最好的男人在中国，中国最好的男人在浙大！

既然这么多绝世精品近在眼前，那浙大的MM们岂有轻易放过之理。俗话说的好：女追男、隔层纱，又曰"近水楼台先得月"，兔子有时候也会吃窝边草嘛。

MM们比较含蓄，就用张小娴的诗句来寄托自己的情思吧"世界上最远的距离，不是天涯海角，而是我在你身边你却不知道我爱你"，而GG们则可大胆回应"与卿同一身，此生愿足矣"，于是也就舍弃了家长们乱点鸳鸯谱的尴尬，大可花前月下你侬我侬，让美丽的西子成为你们纯洁爱情的见证。一天两次、一天三次，恋恋情深，时光飞逝。十年之后再来回望，不管你曾经沧海难为水，亦或除却巫山不是云，都会无悔青春。

虽然有点不自量力，有点理想主义，但比起某些大款开着宝马进校园选妃——这玷污象牙塔神圣的愚鲁行为——他们，至少还保留着心底那一片纯真。是的，只要有爱，无论空间和时间都不会成为阻隔有情人的距离。

偶尔躁狂，偶尔不自信，偶尔患得患失，偶尔气血上涌，但——这就是爱啊！

谢亚龙的万言书

世界杯预选赛和奥运会小组赛双线溃败，中国足球已经退无可退，丧失了最后的底线。体育总局某高层在接受记者采访时大动肝火，表示"足协领导必须要承担责任"。

正是在这样的大环境下，聪明绝顶的谢主席临危不乱，洋洋洒洒挥就万言书，一边为自己以往的种种过失辩解，一边慷慨陈词，证明未来四年最适合领导中国足球的还是自己。

龙王如此自信来源有二：第一，他已经成了竞技体育各司争相避让的瘟神，升级、平调甚至于架空去作个闲职，都让高层领导左右为难，即然这样，最稳妥也是最保守的做法就是原地踏步了；第二，人不会两次踏进同一条河流，吃一堑总会长一智，谢主席自己都说"也许没有人比我更了解现在的中国足球，以及，它所存在的种种弊端。"

想当年，谢主席还在田径司的时候，左手叉腰肌，右手三从一大，何等的潇洒倜傥、不怒自威，如今却也和天行者阿纳金一样，坠入了原力的黑暗面。真不知是谢主席他改变了中国足球，还是中国足球这锅混水让谢主席不慎失足呢？

临渊羡鱼，亦步亦趋。不管怎么样，新的一年里国足和谢主席，您们都一路顺风吧，这是来自一个球迷真实的心声。

既然再也没有什么可失去，那就破釜沉舟去背水一战吧。

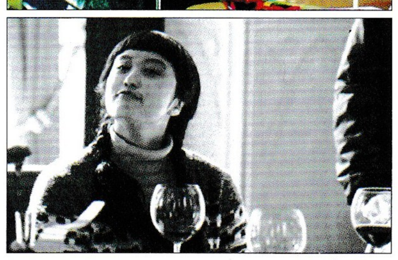
与君共勉之！

当月汉字

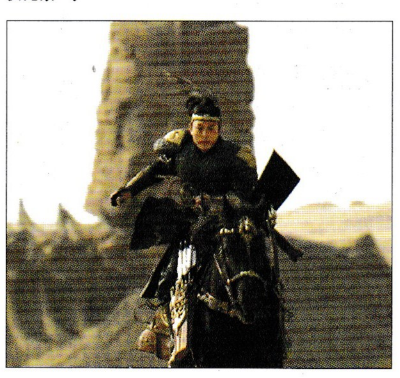
晒

晒工资、晒礼品、晒女友、晒房子，无一不可以晒，无一逃得过广大群众雪亮的眼睛。成串的闪光弹让一部分人心生愤懑，于是开动人肉搜索引擎去追根究底，让某些不能说的秘密被迫公之于众，却让另一部分人心生对美好生活的憧憬，于是更努力的工作、生活、学习。





▲找一个落选红楼海选的美女去扮丑，不得不说张峰够别出心裁。当然这两张照片的对比证明了，只要肯花心思去打扮，"只有懒女人，没有丑女人"，还真是"丑女无敌"。



▲伟大的千古一帝秦始皇，为何在好莱坞的编剧和导演眼中，中国尤其是古代的那些王朝总是如此奇怪呢？并不是每个古代中国人都会"kong-fu"，正如剑与魔法的世界，也只存在于西方人的幻想中一样。

枫间苍月

年龄：22快3
职业：就业指导类
2008最难忘的事情：毕业了
2008最遗憾的事情：荒废了半年
我心目中的2008年度游戏：潜龙谍影4 爱国者之枪、小小大星球
我心目中的2008年度歌曲：宾客斯的酒
我心目中的2008年度影视：WALL・E
我心目中的2008年度书籍：游戏人
我心目中的2008年度人物：菲尔普斯
2008一句话感言：谢谢大家
2009，我期待：前途更明朗
2009，我的目标：多挣点钱养家

娃娃和娃娃

年龄：21
职业：游戏程序员
2008最难忘的事情：遭遇地震还是在重灾区
2008最遗憾的事情：居然完好无损的逃出灾难
我心目中的2008年度游戏：零 月蚀的假面
我心目中的2008年度歌曲：差不多先生
我心目中的2008年度影视：金瓶梅
我心目中的2008年度书籍：我是你儿子
我心目中的2008年度人物：艾薇儿
2008一句话感言：你滚求吧
2009，我期待：开开心心就够
2009，我的目标：成为一个出色的游戏设计师

阿琉弥

年龄：20
职业：学生
2008最难忘的事情：在V8的三天
2008最遗憾的事情：不在广州的暑假
我心目中的2008年度游戏：战神2
我心目中的2008年度歌曲：会呼吸的痛
我心目中的2008年度影视：海角7号
我心目中的2008年度书籍：美味季节
我心目中的2008年度人物：某人
2008一句话感言：不能再糟糕了，一切都会过去的。
2009，我期待：赚钱存钱
2009，我的目标： 买PSP，考证，找到工作



语录

我真的不想再看到任何受伤的脸了。

一个很俗套的劈腿故事，女主角在得知了花心大少不忠的经过后，在QQ上对还蒙在鼓里的第三者说出了这句话。之后，无论现实中还是网络上都引起了轩然大波，义愤填膺指责花心男的有之；对女事主的懦弱恨铁不成钢的有之，当然，最主流也从不会缺少的，是谨慎围观的八卦众。若干媲美知音文的曲折过程略去，此事件最后的结局相信出乎所有人的意料“他们——特指花心男和痴情女——又幸福快乐的生活在一起了”。正所谓“易求无价宝，难得有情郎”，皆大欢喜，不亦快哉。

话题

奥巴马

美国国会11月8日召开参众两院联席会议，在清点选举人票后正式宣布奥巴马当选美国第44任总统。根据唱票结果，奥巴马以365张选举人票对173张选举人票战胜共和党总统候选人麦凯恩。

公元312年一天夜里，罗马附近的米尔维亚桥，忧思满腹的君士坦丁正在对第二天即将到来的大战感到发愁，当他眺望星空之际，看到苍茫的天空中突然出现了四个硕大无朋的火红色十字架，伴随着这样的字样：依靠此，你将大获全胜。

奥巴马，他在路易斯安娜州，他对台下成千上万被次贷危机折磨得精疲力尽的选民说“相信我，一切都会好起来”。

路易斯安娜，西部，整个美国，人们投出了自己神圣的一票。毫无悬念的，奥巴马当选，以巨大的优势。

这是上帝的指引？不，我不知道。但它至少代表了两重意义：

一、马丁路德博士梦想成真“我有一个梦，我的四个孩子有一天会生活在这样一个国家：不是根据他们的肤色而是根据他们的品德与性格来评判他们”，美利坚合众国241年历史上第一个黑人总统，或许，这仅仅是开始。

二、热情、勇敢、果决，所以这些关键词你都能用在这个年轻人身上——相对于其他老态龙钟的政治家——今后四年，保守的美国将向前进的美国，战斗的美国转变。他面临着经济大衰退这一前辈没有经历过的危机，却又拥有大破而后大立的最佳机会，是福是祸，尤未可知。

执子之手，与子偕老

两位八旬老人，在一起走过了60多年的风风雨雨后，于同一天，相隔不到7小时，先后安详地闭上了眼睛，离开了这个世界。今年88岁的王青山老人和84岁的老伴，从结婚那年开始，从来没有红过脸，60多年过去了，两位老人建立了一个四世同堂的幸福大家庭。多年来，两老相濡以沫，相敬如宾，无论是上街卖菜、买菜，还是看戏、打牌，都是夫唱妇随。去年春季，病后的王霍氏身体大不如从前了，此后，王老汉便细心地照顾老伴。11月12日，王老汉突感身体不适，第二天中午便去世了。不知情的王霍氏直呼着王老汉的名字，当得知老伴已先她而去时，便沉默不语，晚上6时许，王霍氏也撒手而去。

看惯了痴男怨女的分分合合，我们似乎越来越不相信爱情，相信这世界上，真的有白头到老的神仙眷属存在。“从此他们幸福而快乐的生活在一起”，童话故事书上总是如此结尾，然后呢？

王子也会老，也会厌倦唠叨的公主，甚至出轨，甚至偷欢。

公主也会丑，红粉骷髅，当美貌不再，海誓山盟的爱人还会有几分真心。

很多事情无法预料到，如果钻牛角的使劲去想，反而容易杞人忧天。其实幸福有时候真得挺简单，也就是一起逛逛街，看本电影什么的。生日时送上最贴心的祝福，病倒的时候有人嘘寒问暖，一字记之曰“心”。

陪着你，多少都足够，哪怕青丝一朝变白。

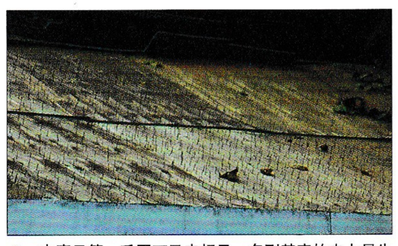
走过冬天，走过春天，走过夏天，走过秋天……走过这一生。

就像歌里唱得那样“我能想到最浪漫的事，就是和你一起慢慢变老，一路上收藏点点滴滴的欢笑，留到以后坐着摇椅慢慢聊；我能想到最浪漫的事，就是和你一起慢慢变老，直到我们老的哪儿也去不了，你还依然把我当成手心里的宝”。

当月汉字

雷

当晕已经无法表达我们受震惊的程度，当　中包涵的苦涩和无奈超出了我们承受的范围，当厌憎到了一定层次，那你可以试着用这个字：雷。



▲一支穿云箭，千军万马来相见。名副其实的史上最牛钉子户。



▲快乐着你的快乐，追逐着你的追逐，这，就是牵手的感觉吧。

我们的2008

神祈

年龄：22
职业：学生
2008最难忘的事情：自己挣钱换了主机
2008最遗憾的事情：没钱买alan的单曲
我心目中的2008年度游戏：怪物猎人P 2nd G
我心目中的2008年度歌曲：Cosmos — Your Favorite Enemies
我心目中的2008年度影视：暗黑骑士
我心目中的2008年度书籍：各类人设、原画
我心目中的2008年度人物：Alan
2008一句话感言：虽是业余，我的技艺还待提高啊

2009，我期待：顺利毕业 & 工作
2009，我的目标：吃了一定要长肉啊

ada68566

年龄：1000岁
职业：酒店管理
2008最难忘的事情：专为网游配置了一台双核电脑
2008最遗憾的事情：今年又没完成入手PSP目标
我心目中2008年度游戏：古墓丽影 地下世界
我心目中2008年度歌曲：万物生
我心目中2008年度影视：全民超人
我心目中2008年度书籍：天机
我心目中2008年度人物：用鞋扔布什的男人
2008一句话感言：多灾之年，希望牛年牛气冲天！

2009我的期待：希望能有一个健康的宝宝。
2009我的目标：能够完成我的漫画作品。

benny1212

年龄：26
职业：军人
2008最难忘的事情：在天津基地培训的日子
2008最遗憾的事情：没存到钱，女朋友也没了
我心目中的2008年度游戏：无双大蛇、纷争 潜龙谍影
我心目中的2008年度歌曲：stevie hoang的专辑
我心目中的2008年度影视：4月和10的新番、柯南剧场版 战栗的乐章
我心目中的2008年度书籍：灭火救援
我心目中的2008年度人物：消防战士
2008一句话感言：有谁能伴我走遍天涯

2009，我期待：早日晋升，目前中尉
2009，我的目标：早点儿买房子，把婚给结了



是梅大（轻声）爷，不是梅大（四声）爷。

这是电影《梅兰芳》中为数不多的笑料，尽管黎明与章子怡的扮相距离京剧有一定距离，不可否认的是两人在这部电影中的表现都十分出色。

话题

贺岁档

“你要想找一帅哥就别来了，你要想找一钱包就别见了……”继2007年底用战争大片《集结号》赚足了内地观众的眼泪和票房后，2008年冯小刚重回贺岁喜剧片的怀抱，《非诚勿扰》用一个简单的爱情故事加上典型的冯氏幽默带给观众欢笑和温情，以及口碑相传的票房潜力。

冯小刚和葛优的搭配自然是一看就让人发笑，虽然舒淇算不上顶级但是演个让秦光头神魂颠倒的空姐还是绰绰有余。应该说秦奋是个为葛优量身打造的角色，打拼过，奋斗过，有点资本，有点耿直，但却又有着一个社会“混混”独有的辛辣和冷静，是影片的主要看点。有网友认为这片子剧情狗血而三流，除了葛优范伟表演小品以外，一个提不起观众兴趣的故事，一堆若隐若现的广告和几段风景插图就构成了整个影片。不过大过年的，观众看贺岁片不就图一个乐字么，虽然感觉和小刚刚之前的几部喜剧有一定差距，3亿的票房可就在那儿摆着哪！

贺岁片如今几乎超越了春晚成为人们每到新年最为关注的话题，而且并未随着物价一同膨胀的电影票价让更多观众有了走进影院的机会。越来越多的影片也让观众有了更多的选择。2008年底的影院，可远远不止老冯一部片子。文的武的现代的，老的少的年轻的，一个字，丰富！

应该说《梅兰芳》是年末大片中最具内涵的一部了。陈凯歌同志终于从《馒头血案》的阴影中走出来，重新给观众带来了《霸王别姬》那种艺术与娱乐兼而有之的感受。孙红雷出演的邱如白等配角个个出彩，京剧大师亲自献唱的名段子，再加上余少群饰演的少年梅兰芳那一颦一笑举手投足间流露出来的千娇百媚，无不令人心醉。

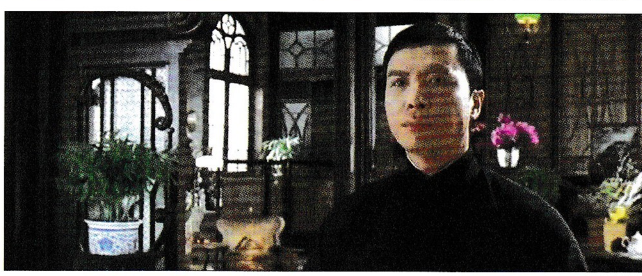
说完艺术片再说武打片。自由搏击出身的甄子丹从头到脚都透着一个字：“狠”。从早年的《黄飞鸿》系列，到《英雄》，再到《杀破狼》，无不如此。这次武术指导洪金宝比在杀破狼中更上心，以身法灵活为特点的咏春拳被甄子丹耍得酣畅淋漓惊心动魄，令人观后但觉意犹未尽。文戏方面，《叶问》可以说达到了甄子丹电影近年以来的最高峰。和他之前的角色相比，叶问终于有了一代宗师的风范，在李连杰的黄飞鸿之后，甄子丹终于也找到了自己的位置。

除开这三部关注度最高的作品，其余几部就属于受众较有针对性的了，《女人不坏》、《硬汉》都只能算得上可以一看的作品，有时间家里欣赏欣赏还是不错的。显而易见，借着大量合资合拍电影的推出，内地电影的制作水准正在逐渐用看得见的速度进步着，因此要特地推荐一下《闪电狗》，3D影院的震撼效果加上北京电影制片厂超越原作的配音效果，绝对值得一家人在新年假日里全家同乐一场！

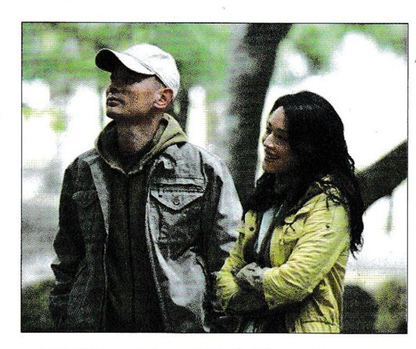


囧

这个字在当今中文网络地区的应用之广绝对不亚于表情符号“:-)”，任何事情都可以一“囧”而代之，时至今日以囧有关的主题论坛就有2000多个，也是现在中文网站上最能表达现在网友五味杂陈的汉字，其实不仅仅是12月，2008年都可以用一个　字来表达我们网友的丰富感情。



▲新的一代宗师得到了观众们的肯定。



▲冯导的片子历来都是“铁打的葛优流水的美女”。



▲青年梅兰芳与“泰斗”十三燕的“斗戏”尤为精采！

saranghеyo

年龄：23

职业：大学生

2008最难忘的事情：1、买了自己第一台单反相机2、春天的那场冰冻灾害

2008最遗憾的事情：荷兰还是没有夺冠

我心目中的2008年度游戏：任天堂明星大乱斗

我心目中的2008年度歌曲：How it ends

我心目中的2008年度影视：WALL·E

我心目中的2008年度书籍：网络小说

我心目中的2008年度人物：四川人、中国人

2008一句话感言：2008就要过了，明年就是本命年了，要穿红色的东西

2009，我期待：家人身体健康，自己和妹子找到工作

2009，我的目标：　买双65的360和一台合适的显示器

kinami

年龄：23

职业：待业

2008最难忘的事情：对她表白

2008最遗憾的事情：没能跨出国门

我心目中的2008年度游戏：失落的神迹

我心目中的2008年度歌曲：守りたいもの

我心目中的2008年度影视：WALL·E

我心目中的2008年度书籍：日汉词典

我心目中的2008年度人物：母亲

2008一句话感言：一眨眼，时间不等人，逝去的无法挽回，只能拥有现在和未来，路很坎坷，还不是走过来，不管将来路怎么样，继续走下去，光明就在前方。

2009，我期待：新的工作，PS3和所在的大作

2009，我的目标：　改变自己，把命运掌握在自己手里。

云大尼摩

年龄：25

职业：游戏程序员

2008最难忘的事情：天朝也经济危机了

2008最遗憾的事情：还算过得充实，没什么大的遗憾

我心目中的2008年度游戏：玩的最多是“星际”和“上古4”

我心目中的2008年度歌曲：听的都是2008年以前的歌

我心目中的2008年度影视：WALL—E，办公室，30ROCK

我心目中的2008年度书籍：PDF版代码大全2

我心目中的2008年度人物：柚木rio

2008一句话感言：运气还算不错

2009，我期待：经济危机早日过去……

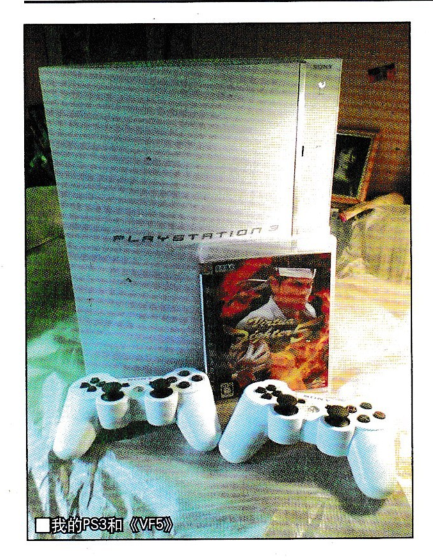
2009，我的目标：　泡上PP的女项目经理或跳槽到2K

The Power of Love



自我介绍

ID：bluemary
年龄：人形御姐萝莉心
自我介绍：从小就是宅女，但是不腐，兴趣爱好太多，但是很多都是三分钟热情。或许只有游戏和少量几个烧钱爱好，坚持了下来。



■我的PS3和《VF5》

Vol.01 关于那PS3

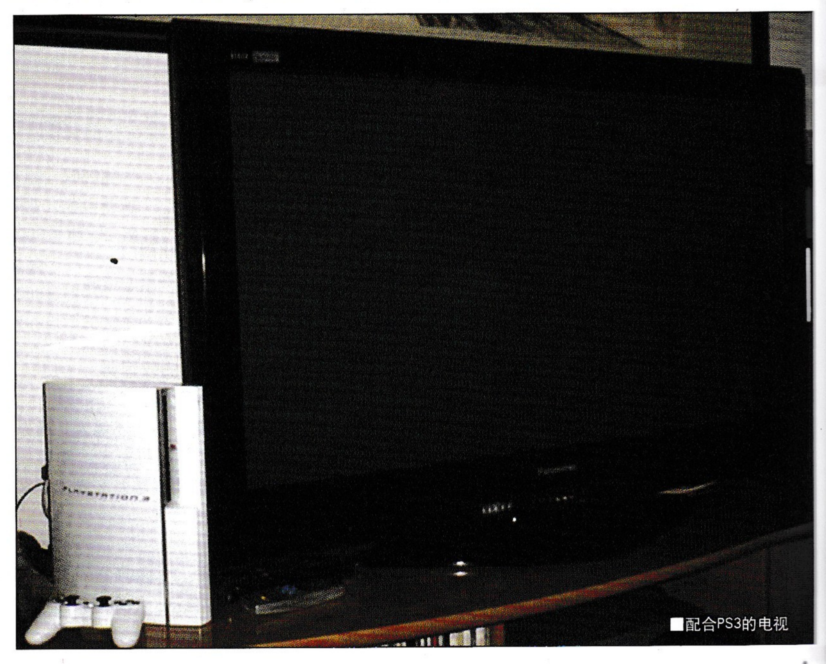
2008年有段时间心情特别的不好，然后就像找点什么事儿来发泄一下，脑子一发热就买了台PS3。其实买PS3倒是没啥，但是随之而来的电视、音箱、游戏的消费就很可观了。当时的最大愿望就是配个大电视，然后楞是自己提着PS3到商场去试机。大家要知道，PS3的分量对于我这种柔弱的女子（旁人：别恶心了……）来说，是多么的沉重啊，结果直接导致第二天胳膊酸疼不已。不过很好玩的是，当我在试机的时候，正好是那个卖场人最多的时候。有很多认识PS3的人惊叹不已，也有不少不认识的人，都跑来问这是什么机器，就连卖场的促销员都有好多跑来看热闹了，天知道被他们老板发现他们怠工，会不会被扣薪水，哈哈。还有就是，我试过一个牌子的电视之后，马上就有另外一个牌子的促销员让我提着机器去他那里试，就这样，我基本是把所有品牌的电视都测试过一次了，最终才确定了松下的PDP。但是有一点最让人郁闷的是，当我消耗掉所有的积蓄把这些都配套完成的时候，对PS3已经失去兴趣了……目前PS3的作用也就仅限于看电影了。期待生化5的到来吧！

当然也不能说PS3就完全没用，至少我刚买来那段时间还是狠玩了一阵《VR战士5（VF5）》，我和我男朋友也是打VF5才认识的呢。要知道，在重庆找到玩VF的朋友是多么难的一件事，后来同学介绍他给我认识，真是相见恨晚呀，立刻就对战了一天～当然，你要问是谁赢得多，嘿嘿，那还用说吗？:D

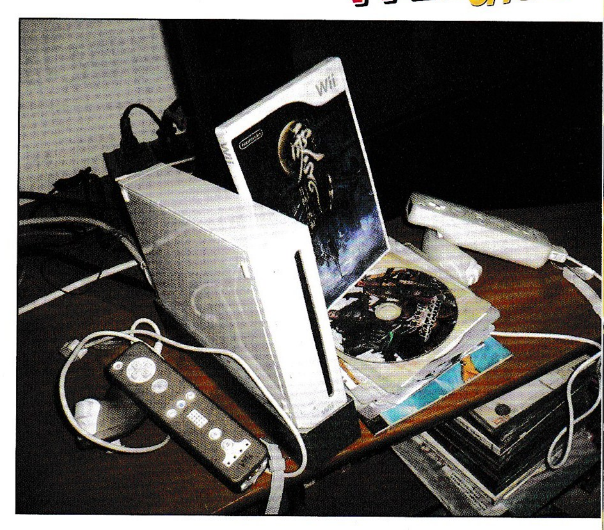
Vol.02 脑子发热的PSP3000


■两台掌机和玩具猪

我一直对于PSP很不屑，认为这机器根本就不是一台游戏机——事实上我现在也是这么认为的。但是我却买了PSP3000，想想很矛盾，但女人有时候脑子就是会发热。毕竟对于我的收入来说，买主机也不是那么轻松的事儿。再说了，女孩子嘛，总得买点化妆品啊，首饰呀……每个月其实开销其实已经很高了，偏偏爱好还多，有时候想起来要去做一件事情，就冲动地去做了，于是看到PSP3000发售之后，就跟男友半开玩笑的说，我们去买个PSP3000吧。男友问我为啥想要，我也说不出个所以然，其实就是想看看PSP3000吧……于是趁热打铁就买了回来。谁知道用了几天就发现屏幕上有暗斑，还好游戏店老板是我的熟人，二话不说就换了一个，最近发现又有了……看来是PSP3000的质量问题，大家买的时候要考虑一下哦。现在PSP也就一个游戏《啪嗒嘭》，其余时间，PSP基本就用来看日剧和动画了，不过这倒是大大地提高了我的时间利用率哦，因为上下班的时间，再也不用在车上无聊啦。至于以前那个NDS，彻底地被打进了冷宫，真可怜！


■配合PS3的电视

Vol.03 爱也经不起等待



了解我的人都知道，我是一个不折不扣的《零》饭。当初对《零》的爱，那可真是惊天地泣鬼神呀，曾经花天价在日本和台湾购买攻略本收藏，也曾经不眠不休两天写了两万多字的《零 刺青之声》攻略，然后昏睡了2天— —+ 那篇攻略在之后又经过了无数次的修改，最后确定了一个final版本，得到了广大网友的认可，也算是值得了。后来得知零的最新作要出在Wii上，立刻想到这次也要做精品攻略，虽然一直对于出在Wii上有所不满，却还是在发售日当天入了Wii。但是因为一个小插曲，让我将这一切美好的愿望都化为了泡影。我是网上预订的《零 月蚀的假面》，本以为可以在发售日拿到游戏，却没有想到，当时正值奥运期间，所有的光盘均不能运送，催促了几次那边也回答只能等着。这一等就是一个月，Wii放得都起灰了，我的热情也在等待中慢慢被消耗了……拿到盘之后，因为之前已经看过攻略、小说之类的文章了，于是只玩到第五章就作罢了，或许很多爱都是经不起等待的吧……当初信誓旦旦要做全小说攻略的我，如今只不过是一纸空谈，真是对不起论坛上期待的朋友们了。或许有一天，我会写的吧……



Vol.04 宅也是很花钱的

以前总有朋友说，你这样的宅女，真是节约啊，节假日就窝在家里打机，旅游的钱都省了。其实他们哪里知道，宅也是很花钱的呀！

你看看这满屋子的游戏机和手办，哪一个不是我的血汗钱呀— —|| 虽然常年被同事们说败家，但是还是管不住自己的荷包。看到好看的手办就想尽办法要买回来，一直到家里都摆不下了才肯作罢。游戏也是，买了那么多盘，好多都没拆封就放在那里了，想想自己真是奢侈，要是没有这么多爱好，我的生活质量会不会大跃进呢?

不过有一点很“骄傲”的事情就是，朋友来我家绝对不会觉得不好玩，就凭那一屋子的机器，估计也够他们乐上半天的啦……

最近又被男友带得开始玩网游了，真是自甘堕落呀。不过我倒是一直把《地下城与勇士（DNF）》当成横版过关单机游戏来玩，反正就是自己刷图升级买装备嘛。如今倒是爱上了开商店，在游戏里面倒卖装备，感觉比刷图还有意思，同学说我是奸商 — —||其实我只是想体会一下做商人的乐趣罢了。玩DNF的同学，大家一起来抱团呀，我是重庆1区的bluemary——好吧，这是广告。

有人说，我的生活很宅，也有人说很废，更多的人是觉得我投入那么多时间和精力在游戏上，是个疯子。其实吧，我倒是不在乎别人怎么想，毕竟每个人都有选择自己生活的权利，而我，对于自己选择的这样的生活，并不感到后悔或者彷徨。我现在每天朝九晚五，认真工作，有闲暇时间就打打游戏，淘淘CD或者干脆坐下来看看书。游戏一直是a part of my life，但是绝非生活的重心，因为我在这个社会上，还有很多的责任……

再这么写下去就是教育文了，其实我想表达的，尤其是对还没有踏入社会的学生们，作为师姐吧，我也有过和你们现在一样的经历，能深刻的理解对游戏的热忱，但是我坚决反对因为游戏荒废了自己应该做好的本职，或者为了游戏不顾及自己的身体，每每听到这样的事情，我都会觉得非常痛心。只愿我们喜欢游戏的人，永远都能保持一颗对游戏热爱的心，相信在这个领域里面，大家都是紧紧联系在一起的。



▲用自己的血汗钱买的手办摆满了屋子，这就是爱啊！

我们的幸福与散场

——在充满想念与回忆的12月

文：海絲特

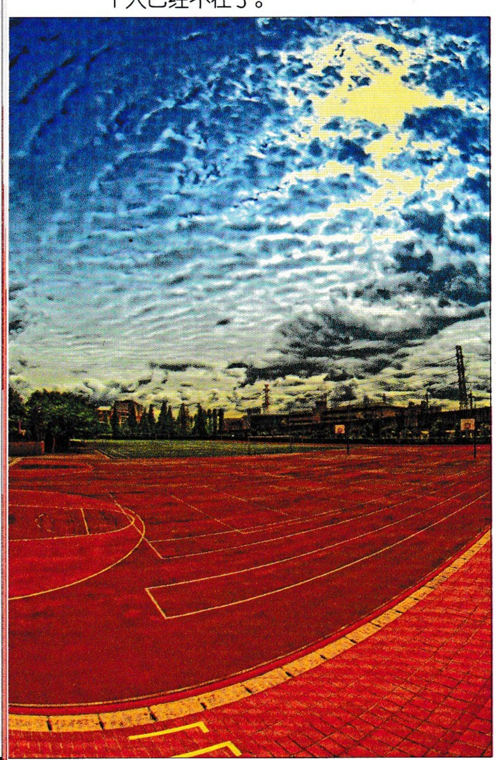
时光把它包裹住的礼物赠予，我们不带遗憾地前往。就如一份心情，一份爱，从未扎根至底，随着一次迁移就可以避难。

——安妮宝贝

我总爱在温暖宁静的午后，喝着红茶，匿名偷看你写的日志，还妄想着在你的字里行间看到我的存在。可是你我已不像从前，我不能再让你知道那份牵挂和爱恋，而你也有了她的陪伴。过了这么久，你始终如当初一般没有变过，无论是样子讲话方式，还是内心。这些，都是我深深怀念的。呐，现在的你知道吗？

每次看你日志时，时间都会回到高中那段时光。那时我喜欢在你身边黏着你，以此寻找一种依赖；那时总爱在傍晚的学校走廊，借着暮色靠在你的身上，时不时聊一两句；那时我们在聊天上从来都很有默契，不会去说那些不确定的未来，很轻松，却各自暗藏一份无奈。

高中是我过得最快乐的一段时间。虽然现在更自由，用不着去偷时间来做更多别人高中不会做的事，但是那份感觉和那个人已经不在了。



回忆的时候，时间总会流淌得太快，一晃二三年就过去了。我在大学得到的伤心和开心，以及在经历折磨与失望过后，遗忘得却比记得的要多。如今找到的关于那时的记录只有在极少翻阅的相册里所留存下来的曾经快乐的日子。还有一张我18岁生日时，你们给我庆祝时拍的照片，记得我一开始是站在她的左边轻轻微笑，结果被你们说是商业表情，然后硬拉我过去，一起拍了很傻的合照，那是快乐又温暖的时光。照片上还有你们几个在做搞笑的表情，我们放肆地笑着，天空像今天这般清澈，却也同样离我很遥远。

继续看着相册和硬盘里，关于那时的记录，我发现没有一张你的单人照和我们二人的合影，因为你从不愿陪我去拍大头贴。看着那几张毕业时拍的合照，阳光下灿烂微笑的你，是我最喜欢的，你那种纯粹的笑容，我一直都想保护啊，但最后我却是给你泼上墨水的人，你心里对人的不信任，那挡住阳光的部分都是因为我的所作所为而化作的迷雾。

“你必须找到除了爱情之外，能够使你用双脚坚强站在大地上的东西。你要找到谋生的方式，现在考虑还不晚。”我一直都记着这句在别人的博客里看到的话，让我意识到自己不能做爱情没有后就会活不下去的那种人。在高二下学期的时候，我们都开始学画画，我为了我的将来，你为了我和我们的将来。

我们真正的开始，是高三下学期的那个寒假的末尾。至今我都记得那天的对话，因为没有忘记的理由。我要记得这一切，好叫我忘不了最后给你的痛苦。

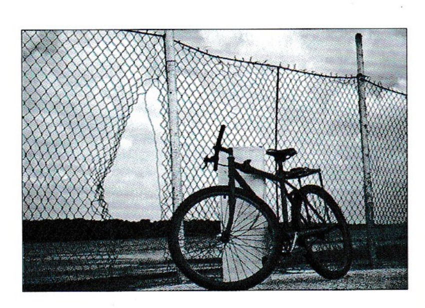
“这么久了，你还喜欢我吗？”

“喜欢。”

“那就在一起吧。”

“嗯，在一起吧。”

虽然我们只陪伴了彼此半年，却很单纯很快乐。你每天骑单车接我上学，送我回家，我们一起吃饭，学画画，玩游戏，压马路。时间很短，却是非常值得珍惜的一段日子。高中毕业后，我不得不和你分开，具体的原因我也不想再讲，我没有告诉任何人，因为很无奈。在一个平常的傍晚，我在街上对你说了分手，然后哭着离开了，你也没有追上来。而在那之后很长很长的一段时间里，你从未联系过我，也没问我原因，我也不敢联系你，只能从你



的日志和朋友那里知道一些近况。你放弃了原本打算和我一起上的那所大学，选择了职业学校；你有阵子天天出去喝酒，醉了就叫我的名字；你托朋友告诉我，你很想见我……直到你有了女朋友，我心里有点小小的失落，但更多的是释然，你不会再因为我而悲伤难过，可以开始拥有新的幸福时光了。

大二时，我曾经路过我们的高中，尽管只是在公车上，透过车窗看着学校内外那些穿着校服的学生，我仿佛见到几年前我们的样子，那些属于我们的在这个校园里的生活。高中的快乐是哪个时期都比不上的，至少于我们而言。而在那时你给予我的那份包容的爱，是多么的伟大我一直都感慨。

明年自己就要离开大学校园了，我还没有一个目的和想法，往后的日子要往哪里走，要怎么过。但是我必须向往着未来，因为它就是个没有写完的故事，所以谁知道以后会怎么样呢，说不定我就可以买任何东西都坚持我的外表党路线（画外音：敢情你现在不是），唔，即便是很贵的都随便买，而且我还要让我的腹黑天然属性继续走可持续发展的路线。

好吧，以上这段是搞笑，但我想不出这篇中规中矩的号称会煽情的文要怎么收尾了。

那最后留给你吧，我想说：

“呐，那时候的约定还算数吗……你说你会一直等我的。”

“呐，我看到你和她聊得很开心，我很嫉妒啊。”

……

……

……

“呐，我不在了，你会寂寞吗？”

……

……

“我会寂寞啊……”

冬酿

文：弱水流沙

考四级的早上我电话没开，中午回到宿舍才看到姐姐发给我的消息：

“小子，四级给我好好考，别丢我脸。”

时间是早上7点，应该是她在班上看早读的时候发给我的。

我回了一条：“知道了，不会让你这个英语老师没面子的啦！不过现在已经考完了……”

姐姐十二点半才回我：“刚刚睡了一会，晚上去爷爷奶奶家。今天冬至，晚上打个电话给爷爷报平安，你要是敢忘记，给我小心点！我去上课了。”

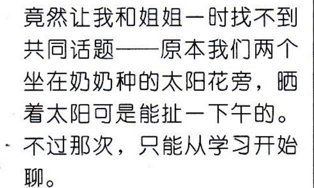
消息来的时候我正和几个同学在雪山欺负轰龙，一手端着PSP赶紧换区，一手抓着电话回道：“冬酿酒留一瓶，你结婚时候给我喝。”

姐姐，要结婚了额。我自言自语，好快。

姐姐大我七岁，从小我就喜欢屁颠屁颠地跟着她。印象里冬至的第一次记忆，是和姐姐一起，坐在电视前面，玩着那张99合1的FC卡。印象里姐姐《坦克大战》、《超级马里奥兄弟》和《俄罗斯方块》都很厉害。后来姐姐说，小弱喝冬酿酒喝醉了。

我就像她的FANS，傻傻地看着屏幕，搜索着不多的词汇来赞叹姐姐的水平。厉害……结棍……差不多只有这些——我小时候跟在姐姐后面的傻样到现在都是全家人的谈资。

我六年级的时候，姐姐开始读大学。学校在扬州，每次回家都要先坐长途再转车，然后轮渡，然后火车……折腾一天才能到家，于是我就很少看到姐姐。

也是冬至，国庆长假都没有回家的姐姐突然回来了。不过几个月的大学生活，竟然让我和姐姐一时找不到共同话题——原本我们两个坐在奶奶种的太阳花旁，晒着太阳可是能扯一下午的。不过那次，只能从学习开始聊。



那个时候，我的成绩还不错的，或者说是很好吧。姐姐说是我们家的基因——男孩子念书都好的，就像我后来去了哈佛的哥哥。

我说，那女孩子是不是念书就不好了呢？

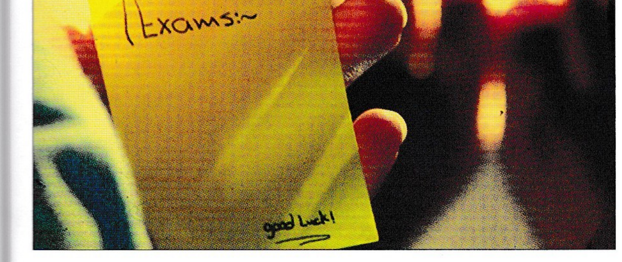
姐姐说，当然咯，念书好怎么会只能去那个破学校？

姐姐高考那年大学还没有扩招，她是很勉强才进了那所大学的。不过毕业的时候，拿了好多次奖学金。然后去了我高中旁边一所学校教英语。

一直到初中的时候，我的英语都和感觉一样好。但是进了高中，还过得去的就只剩下自我感觉了。姐姐那时候刚工作，平时给初中生上课，到了周末就给我这个高中生上课。

这样的补课持续了大约半年，就算是那年的冬至在爷爷家，姐姐还在跟我讲着定语从句的语法。而我只好硬着头皮往脑子里记——到现在，高中英语课本上那些语法几乎都记忆模糊了，只有定语从句的几种变化，和着那时爷爷家冬酿酒的桂花香记忆犹新。

姐姐后来工作更忙，便没有时间辅导我。我也只好自己温习，偶尔也会偷偷懒，但高考终究还是考了120分。成绩出来的那天晚上，姐姐就打电话来问我。我得意地告诉她英语有120，不想她却轻轻地说：“这有什么，我那年考了126呢。小子，进了大学还要努力啊。明天我值班，来找我玩吧。”



去年的冬至，我坐在爷爷家的沙发里。姐姐突然拍了我一下：“你不好好待在学校里，回来做什么？”

“想家了，就回来咯。就像你那时候一样。”我端着PSP打猎，没有抬头。“瞎讲，我那时候才不是想家。”“那你回来干嘛？”“我怎么记得？”

姐姐沉默了一会儿，说：“半年了，还没有忘记么？”

我知道姐姐是在说她，我高中时候的女朋友。摇摇头：“我不晓得，想她的时候心里总是很堵，也不知道为什么。”

“多找些事情做做吧，分散一下精力。”她看着我，“再有好的女孩子就谈吧……或者像现在这样，以后再说也好的。”

我不说话，想哭，心里有些小小的不爽——好好的你说这些做什么。

“我陪你。”她又轻轻地说。

呵呵，现在想起来真是好笑。明明那时候那么不爽，但是没有她那天以及其他时候对我说的鼓励的话，也许我到现在还走不出来。而她那个时候，刚刚和男友分手——那句“我陪你”的含义，我也是后来才懂得。

短消息的铃声把我从回忆里拉出来。小P屏幕上的我已经猫了一次，没有理它，我直接拿起电话看消息：“在那之前给我好好复习，不许挂科！我在上课了。”

次世代虚拟角色创建大战

什么？现在你还没有自己的虚拟角色？那你可真的落伍喽。现在的游戏机已经不再是像以前那样只有单纯的游戏功能而已，不管是任天堂、索尼还是微软都在尝试着为玩家们带来新的用户体验，让玩家们联系在一起成为了这一代主机最明显的特色之一。而随着年底X360的秋季更新和PS3主机Home的全面公测，玩家虚拟角色世代真的到来了。

虚拟角色对于玩家来说，不但可以是自己的替身、可以表达一种生活态度，甚至你把它当作一个角色创造的游戏也可以得到不少乐趣。而且各个游戏平台的玩家所创造出的角色各具风格，到底哪个平台的虚拟角色创建系统更强大呢？下面就让我们用玩家所熟悉的人物来个同台比拼。

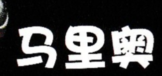
三大平台角色创建系统简评：

Wii Mii是次时代三大平台中第一个启用的玩家角色系统，老牌游戏厂商任天堂这次再次抢得了先机。由于已经运行了两年时间，所以目前Wii平台的角色创建的水平都比较高，被造出来的经典人物真是不少呢！

X360 Avatar系统是在今年的秋季更新中正式露面的，它的风格介于写实和卡通化之间，Q版3D角色的感觉也很有趣。

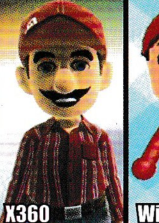
PS3 上Home的第一步就是创建一个属于你自己的角色。这个角色创建系统延续了索尼一贯的风格，走了时尚写实的路线，尤其是角色面部的调整细节非常丰富，很有潜力。不过在衣着方面目前Home提供的选择仍然不多。

马里奥



来自《超级马里奥 银河》

对于虚拟人物来说这可真是一个有趣的对比，X360版本中的马里奥比原来的形象显得更有种普通人的感觉，合适的小胡子和穿着也让人一眼就能认出来。相比后面两个平台的角色来说很好的把握了卡通和现实之间距离。而Wii版马里奥的造型实在是有点抱歉，看起来任天堂一点也不想让自家的大明星随随便便就被玩家模仿。PS3版的马里奥对于原版来说简直是一个灾难。不过，你看出来了么，这个造型倒是和任天堂美国分社总裁雷吉有几分神似呢。


X360


Wii


PS3

胜出：X360

劳拉


X360


Wii


PS3



来自《古墓丽影》

显然X360版的角色面部已经相当接近劳拉的感觉了，尤其是那双大眼睛和个性的眉毛，不过身材就和游戏中的劳拉相去甚远，但整体的感觉还原度很高。蓝色的背心也和游戏中的劳拉最接近。而Wii版的劳拉不但肤色不够黑而且面部也模仿的很一般。PS3版最引人注目的大概就是夸张的身材了，但单凭那张脸我们实在是无法将它和我们喜欢的厚唇大眼美女联系在一起。而Home过于走真实路线的风格的确给创造这样特点鲜明的人物带来了不少困难。

胜出：X360

奎托斯

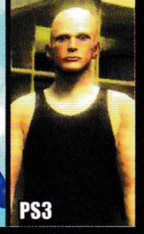


来自《战神》

你看过这么可爱的奎托斯么？X360的造型可以说相当的有神韵。尤其是脸上的那道疤痕恰到好处，难道微软在设计的时候就已经想到了会有玩家要做奎托斯么。Wii版的奎托斯长着一张棉花糖式的圆脸，尽管留了点山羊胡不过看起来仍然是任天堂式的可爱感觉，真是威风扫地啊。不过PS3版的也没有好到哪去，尽管《战神》已经成为了PS系标志性人物，可造出来最接近的形象也只是像外星人而已。不过根据索尼的一贯作风，到《战神III》发售的时候推出一个"战神"纹身套装也是完全有可能的。


X360


Wii


PS3

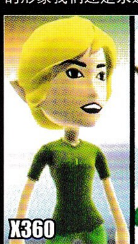
胜出：X360

林克

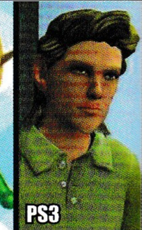


来自《塞尔达传说》

尽管长着精灵般长耳朵的林克看似是很普通的卡通角色，但是他的构建难度不可小视，几乎把三个平台都难倒了。想必大家也不会对图片中三位的尊容满意吧。X360版的完全是整容过的林克，要说像的话，管他叫彼得·潘还说得过去。Wii版的我们只能说和角色的正面像略有相似，但也算是三个版本里勉强胜出的一个。PS3版的林克也非常糟糕，现代人的面部配上古典的发型，倒是有一种80年代摇滚青年的范儿。看来林克的形象我们还是永远交给任天堂的画师来打理吧。


X360


Wii


PS3

胜出：Wii

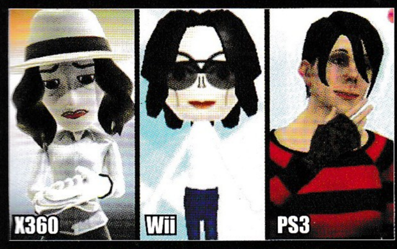
迈克尔·杰克逊

歌星



除去杰克逊的歌声不说，单论长相就是对于所有想构建这一角色的玩家的挑战。对于他性别不明、黑白难分的外形来说，想找一个合适的模板实在是困难。这点倒是让善于塑造夸张形象的Wii占到了便宜，经过对于面部细节的一番悉心挑选，那消瘦的面颊，挺立到突兀的鼻子线条都得以忠实再现，堪称完美。而X360和PS3中想塑造

这样的角色绝非易事，所以只好用女性的模板打造出了最终形象。其实还真是各具特色，PS3版本的面部表情和早年的杰克逊相当神似。



胜出：Wii

帕丽斯·希尔顿

名人

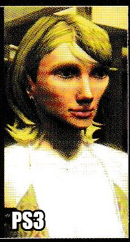


这位八卦不断的希尔顿酒店继承人，不管是长相还是个性都非常独特，自然也是不少国外玩家关注的对象。X360版中对于她眼睛的塑造比较成功，夸张的鼻子也和她本人很像。而Wii版的造型则过于普通了，完全是一副公主的模样。PS3版的希尔顿可以说是三个形象中最为真实的一个，虽然脸部瘦的有点过分了，但是对比相片后你会发现，这个形象和希尔顿还真是相当神似，只是发型实在是有点糟糕。

胜出：PS3

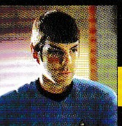




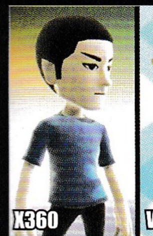


Spock

来自《星际迷航》



电影版的《星际迷航》又将再次到来，不过这次美剧《英雄》中Sylar扮演者扎克瑞·昆图演绎的经典反派Spock引起了不少玩家的注意。也让这个经典角色再次热门了起来。相信看过了对比图结果应该已经高下立现了。X360版简洁帅气的外形绝对是最棒的，而且Spock这个角色上挑的个性长眉毛也在这个形象中变的可爱了很多。X360版本则更接近于老版本中Spock的形象。PS3版干脆就完全不像，甚至连标志性的锅盖头都没有重现。





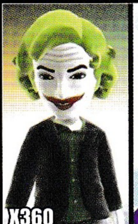


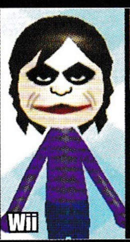
胜出：X360

小丑

来自《蝙蝠侠》

这个角色在《黑暗骑士》中已经完全被希瑟·莱杰演活了，疯狂黑暗喜欢玩弄人心。我们的比拼里当然也得用它来考验一下三个角色建造系统的能力。X360版本的小丑看起来和麦当劳的标志性小丑倒是很像。尽管有着象征性的几道额头纹，但是却感受不到半点邪气。而PS3版更是让人大跌眼镜，实在是和小丑的形象相去甚远。Wii版的形象则接近了很多，眼皮上重重的眼影，嘴角的皱纹，长长咧开的鲜红大嘴，尽管抽象但是的确让人不寒而栗啊。





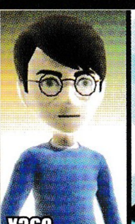


胜出：Wii

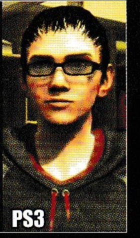
哈利·波特

来自《哈利·波特》系列小说

哈利·波特同样是一个特点鲜明的角色，圆框眼睛，白净的面孔可以说是很好的角色创建题材。从对比图可以看出显然X360版本和Wii的版本更像一点。而PS3的版本不但缺乏圆框眼睛这样的素材，更是连发型都糟糕得像是一只落汤鸡。少了这些元素哈利的感觉当然也就找不到了。而X360版和Wii的比较，还是前者的扮相更可爱一点。后者的脸型仍然圆了点，发型也不很符合。





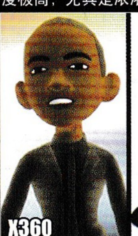


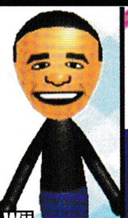
胜出：X360

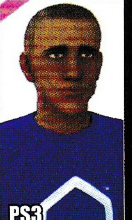
奥巴马

名人

显然新选出的美国总统奥巴马是全球媒体都很关注的人物。他的非洲血统和独具魅力的外观也成为了玩家们纷纷戏仿的对象。X360的版本并不难看，只是差点神韵。Wii版的面部表情的相似度极高，尤其是浓浓的两撇眉毛以及较阔的鼻头，俨然就是一个奥巴马玩偶啊，肤色的还原度可以说是三个平台中最高的。PS3版的奥巴马也非常成功，得益于Home写实的风格，不管是脸型还是神态都非常相似。不知道建造一个这样的角色跑到Home中去逛逛会不会引起一片惊呼呢？





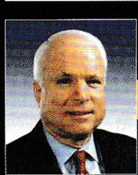




胜出：PS3

麦凯恩

名人



有了奥巴马，在这次的比拼中自然少不了他大选中的长者劲敌麦凯恩了。麦凯恩的年龄较大，同样是塑造起来比较困难的角色。X360版将他白色的淡眉毛以及下垂的眼角很好的表现了出来。圆鼻头和温和的笑容同样很相似，只是似乎发型上让麦凯恩头发变得更稀少了。Wii版的形象更像是小孩对于麦凯恩的简笔画。PS3版则再次出现了比较尴尬的局面，看来追求时尚的索尼还没准备让玩家构建出老者的形象，最后出来的效果更像是40年前的麦凯恩，实在是太年轻啦！







胜出：X360

布什

名人

当、当、当、当！即将在1月20日卸任的布什先生也在诸多国外玩家的努力下制作了出来。X360版则是很好的表现出了布什卸任之后应有的状态，相当休闲的感觉。而PS3版的造型尽管做出了很美式的敬礼也依然不像，完全是另外一个人嘛。Wii版的布什实在是让人叫绝，相似度可以打90分。抓住了下弯的眉毛、尖鼻子以及薄嘴唇的特色，颇具喜感。不过容小编在这里抗议一声，难道Wii的角色就不能改掉机器猫式的手掌么，实在是太别扭啦。







胜出：Wii

评语 经过了游戏角色和真实人物的双重考验之后，X360平台介于卡通和写实之间的设计明显有着更好的包容性，可以让玩家们充分发挥想象力，创造出更多有意思的角色。在所有的角色系统中最华丽的无疑是Home的角色创建系统，不过正是由于追求时尚和真实的感觉，让玩家可选的角色配件数量很少，缺乏个性。不过目前的Home仍处于测试阶段，相信以后会有更多更丰富的内容出现。沿袭了任天堂卡通风格的Mii系统尽管牺牲了最多的细节，但在塑造微妙的表情上十分有潜力。看过了这些有意思的角色你是不是也想自己重做一个"自己"了呢？



电影 COMING SOON

马利和我

原 名： Marley & Me
导 演： 大卫·弗兰克尔
主 演： 欧文·威尔逊 、詹妮弗·安妮斯顿

一对新婚的年轻夫妇开始考虑抚养后代的问题。但是两人都不确定自己是否已经做好了养育孩子的准备，正当他们迷茫之际。约翰的好友塞巴斯蒂安给他们出了一个并不是馊主意的馊主意——为何不先养只小狗试试？

于是，一只名叫马利的黄色拉布拉多犬正式入驻这个家庭。狗狗的成长速度自然不是可以拿人类作为参照物的，很快马利已经从12磅重飙升到100磅，也不再是那个可爱的小小狗了，它不但精力充沛四处破坏，而且将约翰夫妇的家搞得一团糟。甚至动物学校的教官们都拿它没有什么办法，家里的沙发、床单是他磨牙的工具，屋外的垃圾桶、邮箱是他爪子的牺牲品，感恩节的火鸡花园里的花花草草是他孜孜不断毁坏的对象，而且有些时候它还对移动靶比较感兴趣，于是联合包裹的投递员就比较惨了。而当它把你的首饰、项链以及PDA什么的吞下肚时，你还没办法跟它发火，还是赶紧送去宠物医院吧！



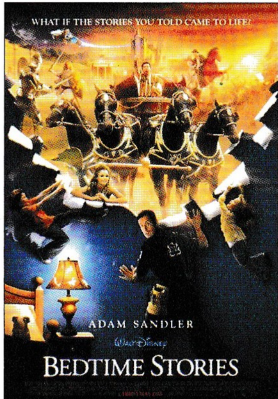
看点

这是一部根据畅销书改编的电影，詹妮弗·安妮斯顿再次出演大屏幕角色，而且生活喜剧的题材也非常契合她以往的风格，比较挺令人期待。当然咯，本片最大的主角，拉布拉多犬马利的可爱程度也绝对不可小视。

睡前故事

原 名： Bedtime Stories
导 演： 亚当·山克曼
主 演： 亚当·桑德勒、凯瑞·拉塞尔

斯基特的姐姐温迪最近因为找工作的事而伤透了脑筋，所以她拜托弟弟来家里照顾自己的一对儿女帕特里克和波比。由于两个孩子早就听腻了那些从童话书上得来的故事，所以斯基特只好自己凭空去编造一些，可是他却惊恐地发现，不管前一天晚上他讲的故事是什么，都会在第二天神秘地变成现实。当斯基特意识到这一点之后，开始有意去编排一些对自己的生活有益的桥段，比如说惩罚一下总是捉弄自己的同事，或与心上人来一个浪漫的邂逅。然而帕特里克和波比总是以一种无法预期的方式突然插手进来，打乱了斯基特所掌握的故事节奏，同时也逼迫着结局不再按照斯基特最初想象的那样发展，总之所有人的生活，都因为这一“变故”而彻底地乱了套，



斯基特要如何才能让一切重新步入正轨呢？

看点

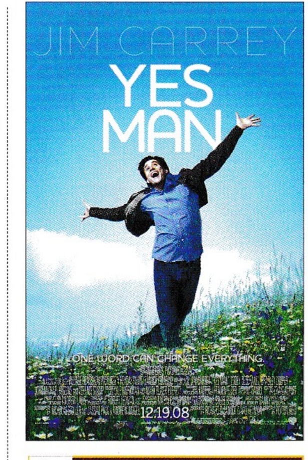
这部喜剧的剧情设计和桑德勒之前的《人生遥控器》非常神似，不过看起来这次的故事会变得更加天马行空，就当它是现代版的吹牛大王历险记吧。

好好先生

原 名： Yes Man
导 演： 佩顿·里德
主 演： 金·凯瑞 、佐伊·丹斯切尔

金·凯瑞扮演的卡尔·艾伦的生活、事业和爱情都走到了瓶颈——有许多限制、还有很多烦恼，这样一成不变的生活，卡尔至少这样过了三年。卡尔决心要彻底改变自己的一切。这时，他的一个朋友邀请他参加一档电视真人秀节目，这档真人秀的挑战内容是一年之内卡尔不能对任何人说“不”，不允许对任何事说“不”。

参加节目的卡尔，因为无法拒绝任何要求，所以他的生活陷入了巨大的麻烦之中。他经常会碰到一些令他啼笑皆非的请求。为此，他参加了各种各样的课程和培训。他学习了吉他，参加了韩语学习班，努力学习驾驶飞机，他甚至还被邀请学习克服性功能障碍的课程。也是因为“好，好，好”的回答，卡尔开始渐渐对人生有了新的认识。



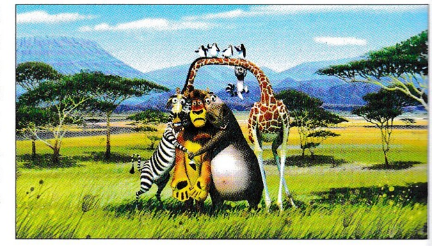
看点

喜剧之王沉寂许久的回归作品。尽管现实生活总是不像影片中的那么梦幻，但是用积极和有弹性的态度去对待周围的人或事可能真的会给我们带来好运吧。

马达加斯加2：逃往非洲

原 名： Madagascar：Escape 2 Africa **配 音：** 何炅、林依轮、秦海璐

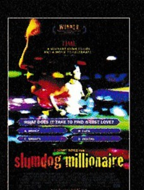
延续了卖座的第一集，这一集的故事中流落荒岛的狮子艾利克斯与斑马等一行人决定改造废弃于树头上的飞机离开无人岛，一开始还算顺利，一群动物们在飞机上开心庆祝即将回到五光十色的纽约，但随即坠落于大草原来到动物天堂“非洲”，不单如此，狮子艾利克斯在这里遇上了同类，却因为久居动物园失去沟通的本能，这一群十足观光客的外国动物，要如何融入环境？又是否能回到纽约，搞出多少笑料？



DVD COMING SOON

贫民窟的百万富翁

原 名： Slumdog Millionaire **导 演：** 丹尼·博伊尔
主 演： 米亚·德雷克、伊姆兰·哈斯尼



故事的主角名叫贾马尔·马利克，一个自小失去双亲在孟买贫民窟长大的青年。18岁的他将在全国人民的注视下经历他人生中最辉煌的一晚。他参加了一档名为《谁想成为百万富翁》的电视节目，该节目将举国上下的热情都煽动到了最高点，而成为焦点的贾马尔离真正的成功只有一步之遥——只要他正确回答最后一道问题，令人垂涎的2000万卢比将归他所有。

就在答案快揭晓的时刻，警方却以贾马尔·马利克作弊为由将其带走，等待贾马勒的可能是诈骗嫌疑的控罪。为了能洗脱罪名证明自己的清白无辜，贾马尔竭尽所能地讲述了自己18年来艰苦的生活遭遇。越来一切并非偶然正是他短短人生中的复杂经历帮他一一找到了节目中问题的答案。

Joanna&王若琳

●专辑歌手：王若琳
●发行公司：SONY BMG
●发行时间：2009年1月16日
●语言：英语、国语





在2008年1月11日，王若琳用她第一张专辑《Start From Here》带给我们全新的音乐视野，全亚洲突破20万的好成绩让她成为08年最闪亮的黑马。独特嗓音与爵士乐浑然天成，Joanna的好声音让许多歌迷反复聆听收藏推荐。在2009年1月16日，全新专辑《Joanna&王若琳》将以“唱歌的Joanna”以及“写歌的王若琳”两张CD与大家见面。虽然该专辑还没发售，但四首预售礼曲目已经遍布各大的音乐网站，各位可以在发售前先试听这四首Joanna新曲。

预售礼曲含三首经典翻唱和一首创作单曲。翻唱方面包括PaulAnka于1975年的畅销金曲《Times of your Life》、PaulSimon的不朽名曲《50 Ways to Leave Your Lover》以及卡本特兄妹70年代金曲《We've Only Just Begun》；而创作方面为全新的爵士单曲《His Remedy》。不论翻唱还是创作，Joanna都以她那慵懒而不失力量的声线唱出属于她自己的风格、她的经典。

爱的诗篇

●专辑歌手：梁文音
●发行公司：环球唱片
●发行时间：2008年12月12日
●语言：国语



《海角七号》让台湾本土电影再创辉煌，也让很多演员有机会再次崭露头角，而1987年4月出生的梁文音，相信最近认识她的读者们很多都是从这部电影开始的吧。由最初的“巴冷公主”到“黑涩会美眉”，之后转战“超级星光大道”，以优异的成绩获得第二，终于在2008年12月12日推出她的首张专辑。专辑以一年时间筹备制作，收录《最幸福的事》、《薄荷》、《指甲剪》、《雪雨》、《弦外之音》等以“爱的故事”为主题的10歌曲，讲述这位21岁的女生如何用她无比的勇气去寻找爱的幸福。不论是否梁文音的粉丝，笔者都诚意推荐读者们合上杂志后，欣赏一下这名实力新人的甜美之声。

静茹＆情歌–别再为他流泪

●专辑歌手：梁静茹
●发行公司：滚石唱片
●发行时间：2009年1月16日
●语言：国语

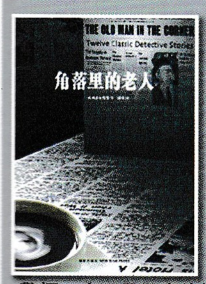
继“情歌天后”与“K歌天后”，献唱《败犬女王》与《幸福的抉择》两大偶像剧的梁静茹，其醉人的情歌魅力让她再添“主题曲女王”的称号。离上一张专辑已经有一年多之久的梁静茹，于1月16日发售她的第十张个人专辑《静茹＆情歌–别再为他流泪》。为了把她最完美的作品奉献给各位听众，梁静茹不惜延迟发售时间来为专辑录制争取更充分的准备、不但因此错过了金曲奖的报名，甚至曾和唱片公司为此一度意见僵持，最终原预定在08年圣诞节发售的新专辑被延后到09年1月16日。



专辑《静茹＆情歌–别再为他流泪》以“勇敢挥别旧感情、无畏追求新爱情”为主题。另外这次更邀请到R&B王子曹格一起演绎对唱情歌《PK》，两人情深对唱的R&B来细说情侣间的矛盾与坚持，听过试听版后各位一定会对该专辑更加期待吧。

角落里的老人

●作者：[英]奥希兹女男爵 ●出版社：新星出版社



ABC咖啡馆的角落里总坐着一个神秘的老人。他成天无所事事，看看报纸，骂骂世人愚笨，手上不停地把一条细绳结成各种结，然后又将它解开。他既不是公家警探，也不是私家侦探，只是个“场边评论家”，只根据公众皆可获得的资料（主要是报纸的社会版新闻），通过逻辑推理，判断出疑案的真相。角落里的老人对“社会正义”似乎无动于衷，他无意伸张正义，在咖啡馆指出元凶之后，他或者赞赏罪犯的智慧，或者嘲笑执法人的愚蠢，最多只说：“吊死他！”但从不行动，也不将真相向警方揭露。

书中共有十二个谜案。在抽丝剥茧般揭开谜底的过程中，他和你玩的纯属是思辨式的“解谜破案”的心智游戏。

上海堡垒

●作者：江南 ●出版社：万卷出版公司



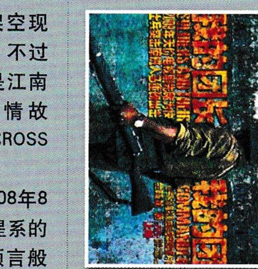
这是一本架空现实的科幻小说，不过它的核心仍然是江南一向擅长的爱情故事，也是对MACROSS的致敬之作。

故事讲述2008年8月1日，来自外星系的德尔塔文明如预言般以毁灭姿态自太空降临，人类将遭遇最大的毁灭。各大城市启用之前的阿尔法文明留下的炮防御系统来抵御德尔塔文明的进攻，这种半球状全封闭可操控壁垒系统让城市变成一座堡垒。

江洋就读于北大物理系模型精算班，入伍动员大会上遇见林澜，毕业后加入解放军炮防御战略指挥部。随着纽约堡垒和新德里堡垒的毁灭，上海堡垒之战成为了人类与外星文明之战的关键点。然而在这样的战争年代，徘徊于林澜与路依依之间的江洋心中却在同时经历着另一番战争。

我的团长我的团

●作者：兰晓龙 ●出版社：新星出版社



抗战末期，一群溃败下来的国民党士兵聚集在西南小镇禅达的收容所里，他们被几年来国土渐次沦丧弄得毫无斗志，只想苟且偷生。而日本人此时已经逼近国界，打算切断中国与外界的联系。

收容所里聚集了各色人物：孟烦了、迷龙、不辣、郝兽医、阿译等等。他们混日子，他们不愿面对自己内心存有的梦，那就是再跟日本人打一仗，打败日本人。因为他们已经不抱有任何希望了。他们活得像人渣，活着跟死了也差不多。这时师长虞啸卿出现了，他要重建川军团。但真正燃起这群人斗志的是嬉笑怒骂、不惜使用下三滥手段的龙文章。龙文章成了他们的团长，让这群人渣重燃斗志，变成勇于赴死之人。

文编 玛鲁斯



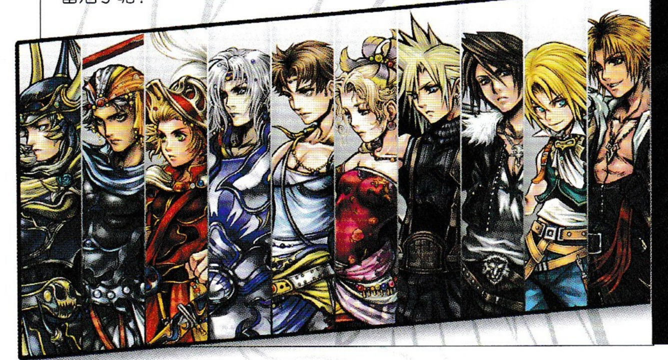
01	主旋律（最终幻想Ⅰ）
02	主旋律（最终幻想Ⅱ）
03	悠久の风（最终幻想Ⅲ）
04	主旋律（最终幻想Ⅳ）
05	4つの心（最终幻想Ⅴ）
06	蒂娜主旋律（最终幻想Ⅵ）
07	主旋律（最终幻想Ⅶ）
08	Blue Fields（最终幻想Ⅷ）
09	あの丘を越えて（最终幻想Ⅸ）
10	萌动（最终幻想Ⅹ）
11	The federation of Windurst（最终幻想Ⅺ）
12	Boss Battle（最终幻想Ⅻ）
13	DISSIDIA－ending－（纷争 最终幻想）
14	Open Your Eyes（Your Favorite Enemies）
15	The Voice Inside（Your Favorite Enemies）
16	Would You Believe（Your Favorite Enemies）
17	各自启程（中孝介）
18	花（中孝介）
19	绊/夏夕空（中孝介）
20	岛歌（宫泽和史）

老旋律，新声音

——来自《纷争 最终幻想》

在我采访JAM Project时曾经问过这样一个问题："给《超级机器人大战》系列创作音乐是一种什么感觉？"，毕竟这是一个集合了众多知名动画的作品，它的音乐自然糅合了各家所长，因此主唱兼主要创作人的影山浩宣这样回答道："就像是一顿满汉全席！"没错，《纷争 最终幻想》可谓是SE在2008年末送给各位的一顿丰盛的大餐，除了能够再次使用熟悉的角色，在记忆中那经典的场景再次厮杀，也就像是一顿《最终幻想》的满汉全席，音乐更是如此，作为野村哲野导演的游戏，那它的音乐制作自然就由"野村御用"的石元丈晴所担当，从《FF7 AC》起所被我们认知的这位作曲家近几年的曝光率频频增高，《美妙世界》、《最终幻想7 核心危机》等作品让我们领略到了属于他个人独特的创作魅力，而这次将全系列的精华旋律"Remake"并再次升华，我敢说他做到了。

这里推荐"真·结局"之后迎来的真正Ending，这次可谓是"官方串烧"，从初代光之战士的传奇旋律开始，解放、旅途、爱、生命……仿佛每一作的主题又历历在目，当曲毕看到那句"感谢从1987年12月18日开始支持《最终幻想》的玩家"时，你是否也留泪了呢？

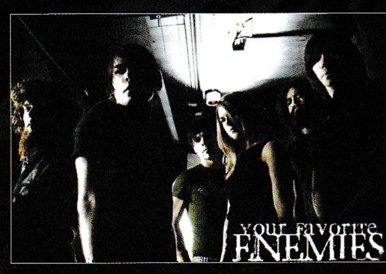




同时作为一款爽快的乱斗游戏，依然有它原创的华丽音乐穿插在其中，一股浓重的"石元风"立刻会灌入到耳中，在本次的音乐表现中，石元邀请到一个叫做Your Favorite Enemies的加拿大乐队来演唱主要的几个原创战斗歌曲，曲风硬朗爽快，非常具有战斗节奏，这只来自于蒙特利尔的六人乐团，在人员配置上有点像HIGH and MIGHTY COLOR（《战国BASARA2》主题曲的演唱），曲风主要以另类摇滚和金属为主，乐团成员分别为：

主唱：Alex Foster
副歌：Isabel
吉他：Jeff Beaulieu
吉他：Sef
贝司：Ben Lemelin
鼓手：Charles Moose Allicy

在2008年内他们也发行了自己的新歌单曲集，《纷争 最终幻想》中就运用到了其中的很多元素，在这里也推荐给大家。



听歌品剧

海角七号

友子，我已经平安着陆
七天的航行
我终于踩上我战后残破的土地
可是我却开始思念海洋
这海洋为何总是站在
希望和灭绝的两个极端
这是我的最后一封信
待会我就会把信寄出去
这容不下爱情的海洋
至少还容得下相思吧！
友子，我的相思你一定要收到
这样你才会原谅我一点点
我想我会把你放在我心里一辈子
就算娶妻、生子
在人生重要的转折点上
一定会浮现……
你提着笨重的行李逃家
在遣返的人潮中，你孤单地站着
你戴着那顶……
存了好久的钱才买来的白色针织帽
是为了让我能在人群中发现你吧！
我看见了……我看见了……

你安静不动地站着
你像七月的烈日
让我不敢再多看你一眼
你站得如此安静
我刻意冰凉的心，却又顿时燃起
我伤心，又不敢让遗憾流露
我心里嘀咕，嘴巴却一声不吭
我知道，思念这庸俗的字眼
将如阳光下的黑影
我逃他追……我追他逃……
一辈子

我会假装你忘了我
假装你将你我的过往
像候鸟一般从记忆中迁徙
假装你已走过寒冬迎接春天
我会假装……
一直到自以为一切都是真的！
然后…
祝你一生永远幸福！

红透了台湾的《海角七号》算是一部什么样的电影？青春片？励志片？历史片？喜剧片？爱情片？



除了贯穿全片的明暗两条爱情路线外，恐怕最出彩的要在乐团的几位配角上了，古灵精怪人小鬼大的大大，乐观积极不辞辛劳的马拉桑，热爱生活多才多艺的茂伯，情深意重脾气火暴的劳马，甚至是守旧顽固热爱家园的代表……反倒是将范逸臣饰演的主角阿嘉的风光抢去了一大半，而也正是因为他们，整部电影才体现出“生动”，亲情、友情、爱情、团队精神融在了一起，即诙谐轻松，又温馨自然。

而整部电影的音乐同样出彩，除了几首中文歌外，被剧中称之为“疗伤歌手”的中孝介，也因为此片开始在华语地区大红大紫起来，清新淳朴的岛歌也被越来越多的歌迷所欣赏。

Profile

中 孝介



あたり こうすけ
Kosuke Atari
生 日：1980年7月13日
出生地：奄美大岛（鹿儿岛县名濑市）

中孝介拥有充满透明感的温柔真假声，并且带有岛歌特有的转音。高中生时期，因为被同岁的女性岛歌演唱者的歌声感动，开始自学岛歌演唱。

在琉球大学社会人类系学习的期间，仍然坚持岛歌的演唱学习。并在2000年的奄美民谣大奖赛获得新人奖。同年获得日本民谣协会，奄美联合大会的综合冠军。强大的实力受到赏识，在地下时期就已经发行了4张岛歌唱片。并且多次参演琉球节日的演唱会表演。

中孝介最吸引人也是他最成功的地方，就是把岛歌的唱法毫不掩饰地用于流行唱法中，这样很容易就能让更多的乐迷们认识并接受岛歌。在海外，中孝介的出道单曲《各自启程》还被天王刘德华以粤语翻唱，并以《红颜自闭》的曲名收录於他的最新专辑《声音》之中。2006年10月11日推出小型专辑《怀念的岛屿》，并收录与中国女歌手韩雪的对唱曲。

他在《海角七号》中一人分饰“日本人老师”及“日本当红歌手”两角，魏德盛导演透过多方推荐介绍，苦寻这个人选，竟然在2006年《简单生活节》欣赏中孝介的现场演唱后，心中认定已找到不二人选，导演的热忱打动原本单纯发展歌唱事业的中孝介，首肯接下这个跨国、戏剧处女秀的重大挑战。



岛歌是传承于琉球一代的歌谣，以日本传统乐器三味线、太鼓伴奏进行演唱，旋律独特而具有浓郁的民族风味，曲风淳朴平静，演唱婉约动情。

然而提到岛歌就不能不提起宫泽和史。正是他的一曲《岛歌》，让世界都认识了这种唱法。

宫泽和史1966年出生于日本的甲府。1989年做为THE BOOM乐队的主唱开始，乐队共发表了11张专辑和4张个人专辑。由其个人创作词曲的《岛歌》于1992年发表后在日本大受欢迎，而国际上也是如此。

从92年至今的17年来，不单是宫泽个人走向世界的17年，也是这首冲绳民谣走向世界的17年。先是1994年牙买加的Reggae歌手YAMI BOLO翻唱此曲，之后更有中国的艾敬、周华健，以及英国的古典跨界美声IZZY等。其后在2002年Alfred Casaro在世界杯上的演唱，将此曲推向了世界。宫泽本人也因这一次契机走向了世界，多次在欧洲举办实况演出受到当地人的热情回应。直至如今，他的这首成名曲已经被20多位歌手翻唱过，并被并被填上各国的歌词，广为流传。

在这里要送给大家最原始的版本，以及这首歌的中文歌词，愿大家在新年伊始，随我们一同领略岛歌风情。

蝶花盛开 风狂吹 暴风雨欲来
蝶花乱开 风狂吹 暴风雨欲来
不断涌现的哀伤 如渡岛的波浪
在五支森林中和你相遇
却在五支森林下和你永远地离开
岛歌啊 乘风而去 和鸟一起 翱翔过海
岛歌啊 乘风而去 送给你 我的泪
蝶花散落 如泛起的微波
短暂渺小的幸福是 容易消失的泡沫
在五支森林中共同歌唱的朋友呀
在五支森林下永远地分别
岛歌啊 乘风而去 和鸟一起 翱翔过海
岛歌啊 乘风而去 送给你 我的爱
海呀 宇宙呀 神呀 生命呀
就这样永远地风平浪静



最终幻想战略版A2 封穴的魔法书
ファイナルファンタジータクティクス A2 封穴のグリモア
2008.6.24

czk11·看法

习惯成自然

文：czk11

穷则变，变则通，剑与魔法、近未来、异次元，不停地穿梭，迥然相异的世界观，带给玩家值得咀嚼得无穷回味。

你很难拒绝《高达OO》，它不但维持了国民动画一贯的高水准，前作的诸多萌点也一个不落的继承：面具男、裸飘、华丽的后续机，以及情窦初开的少男少女之间那青涩的爱情（至于超龄的王女，最没存在感的女主角之一，请选择性无视她吧）

当然，如果仅仅只有这些的话，那不过是又一部俗套到极点的偶像剧，为了满足日益挑剔的观众那偏激的审美，水岛监督在作品（特别第二季）中还是加入了一点新东西的——

比如超人气配角提耶利亚，他那秀美的脸庞，晨星般的双眸，冷静乃至于冷酷的性格，在伪娘大行其道的今天，足以让无数同人女放声尖叫：女装的他在舞会上惊鸿一现，是不是让你也产生了雌雄莫辨的错觉呢？

或者史上最"失态"的主角——对不起，我只能找到这个合适的形容词了，借用下提耶利亚的名言——刹那，换机前被杂兵削人棍，换机后愉快的削杂兵人棍，实实在在地验证了一把机体决定论：驾驶技术？这无关紧要……只要你拥有锁定了HP和无双的OO-raizer，那毫无疑问你就是神，可以戏耍对手于指掌间（是的，看到利冯兹和他一众手下那扭曲的脸，我们都很欣慰）

然后就是表现最突出，颠覆最彻底的——母舰托勒密。虽然以往也不乏青史留名的超级战舰（《0079》的白色木马，《SEED》的大天使号），但它们更多是担当后勤补给的重任，偶尔赶鸭子上架去当开路先锋，却也不过是隔靴搔痒点到为止。像托勒密这般悍勇无双冲锋陷阵，于千万军中直取上将首级的，那还是独一份（详细事迹见第二季第13话的Memento Mori攻略战）望着那道飘然远去的红光，难怪我的某位朋友会发出这样的慨叹："绝望了，对这个母舰也开金手指的世界彻底绝望了……"



《高达OO》是一个典型的成功例子，却不是任何枝节的小修小补都能获得如此出色的效果。推陈出新看似简单容易，事实上，无数天才一筹莫展，为之扼腕——是彻底的颠覆，还是在原有的基础上更进一步——推倒重建也许很难，但要从十全九美进化到十全十美，谁说不会是难上加难呢？

若干年前，民智初开的中华大地就曾有两派人为之攻讦不休：以李大钊为首的那一派认为"必须有一个根本的解决，才有把一个一个的具体问题都解决了的希望"，胡适则反唇相讥"多研究些实际的问题，少谈些空泛的主义"——这便是历史上著名的"问题与主义之争"。激进的革命派对平和的改良派，姑且不论他们在思想史上的各自地位如何，就笔者个人而言，我更倾向于后者：

南宋大儒朱熹有云"问渠那得清如许，为有源头活水来"，讲得正是继承与发展的道理。是的，只有站在巨人的肩膀上，才能看到更苍茫辽阔的大海。某种制度是否已经腐朽到了必须推翻的程度，这是上位者才会去思考的问题，而对占绝大多数的普通民众而言，他们的习惯已经成为了自然，想要在一朝一夕间来个天翻地覆，会引起怎样庞大的余波，任何人都难以预料。路易十四可以轻易地当个甩手掌柜"我死之后，哪管洪水滔天"，我们的千秋功过却还需要后人评说。也难怪开一代风气之先的胡适会如此反常的保守，或许在时机尚未成熟的时候，革命有害而无利。经济基础决定上层建筑，只有等一切客观条件都具备了，代表先进文化的革命派才会占据上风，从而因势利导高屋建瓴，一点一滴得改变普罗大众的习惯性认知。

无独有偶，游戏界也存在着类似的争论，保守还是激进，这是个问题。《机战》——最杰出的SRPG之一，《FF》——毋庸置疑的国民级大作，正是这两条不同发展道路的忠实见证者：

先从《机战》说起，熟悉该系列的玩家都清楚，其实本作的基础框架在winky soft就已经完成了，之后无论是小队系统的加入，3D地图的革新，合体攻击的更替，都不过是百尺竿头更进一步的选择。十年了，真正引起玩家注意的新东西很少很少。

你可以说寺胖他不思进取，更可以讥刺他在愚弄该系列的忠实粉丝，甚至恶毒的断言，一款失去生命力的游戏，必然会在不久的未来彻底断绝。但是——这并不妨碍机战每一作都大卖特卖，即便没有太高的评价，却一直是某个特定群体的首选。

习惯成自然，很多时候是件好事，连莎士比亚都说过"习气那个怪物，虽然是魔鬼，会吞掉一切的羞耻心，却也会做天使，把日积月累的美德善行熏陶成自然而然的家常便饭"。寺胖很快很功利的推出一道道新作，我们很傻很天真的接受，即便是残羹冷炙的又一次翻炒，但已经习惯了扬州炒饭的味蕾，却也甘之若素。佛跳墙的香甜，怕已成了久远过往中那一丝难忘的回忆了吧……

人们形容事物的沧桑巨变，总喜欢用这个词——恍如隔世。一路走来，经历风风雨雨，《FF》也曾经带给我这样的感觉：很难想像，当初被《DQ》笼罩在遮天巨翼之下的小品级游戏会成长的这么迅速，直至今天，成为举足轻重、翻云覆雨的大鳄。

秘诀无他，一个字：变。穷则变，变则通，剑与魔法、近未来、异次元，不停地穿梭，迥然相异的世界观，带给玩家值得咀嚼得无穷回味。其中战斗系统的变化是最显而易见的，从六代的回合制到七代的半即时再到十二代的仿网游准即时，每一次都毁誉参半，但在积年的风霜之下，终于也是润物细无声的被玩家潜移默化的接受了。也许，相比"《DQ》系列"一脉相承的连贯，《FF》显得有些散乱，但它对潮流的把握以及勇于自我否定的果决，却是一贯保守的、执着于鸟山明式英雄世界的《DQ》最欠缺也最致命的那一点。《FF》在变，所以它乘着次时代战争的东风青云直上；《DQ》在观望，所以直到今天，它的影响力依然只限于日本本土，此消彼长，玩家对哪一个更感兴趣，不言而喻。

很多东西都在变，却总有一些是不变的，我们总是习惯于《FF》绚丽的画面、恢宏的配乐、精美的人设、跌宕的剧情，也习惯性的把《FF8》认定为系列比较平庸的一作——俊男靓女的偶像剧，爱恨纠葛，happy ending……anything else？

然而，从结尾Rinoa、ultimicia不断交叠的幻象中，从squall迷茫空洞的眼神里；以及若干年后，《DDFF》这张诡异的剧情截图中，你是否会得出不一样的结论呢："来跳舞吗？"

于是无尽回环的时空在我们眼前展开，I promise又有了新的含义，真相昭然若揭，Rinoa=ultimicia？maybe……塞北江南，白发红颜，总有些东西会被打破，但是难忘的回忆注定：永留心间。

李济潇·视角

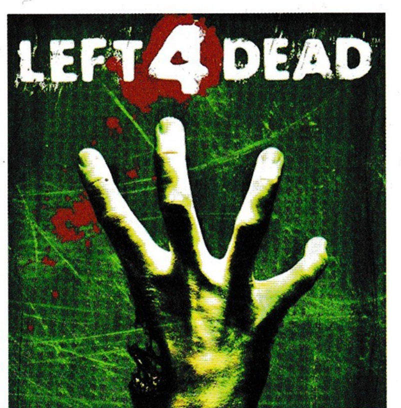
好看，还是好玩？

文：李济潇

在美丽的游戏和爽快的游戏之间玩家的取舍很明显。

育碧的“《波斯王子》系列”最新一作和Valve利用Source2引擎开发的《求生之路》。都是利用现成引擎开发的作品，《波斯王子》在画面、音乐、演出效果上达到了惊艳的效果，而《求生之路》则从玩法上探索出一条全新的路子。作为双双登上2008十大受关注游戏又双双同时荣登最佳和最失望游戏的两款作品，其受到的玩家和评测者们的评价却是大相径庭，认为《波斯王子》不好看的玩家几乎没有，却又有不少人认为本作“没有上一代好玩”，相比之下，由于Source2引擎先天缺陷造成视觉效果并不出色的《求生之路》却成功飞入寻常百姓家括号好吧是网吧括号完成为又一热门游戏，为何？笔者在疑惑之中只能从自己的游戏经历揣度一二。

咱先看看大受欢迎的《求生之路》吧。其实这游戏在国内的宣传并不太多，笔者自己到现在都不太清楚硬盘中的简体中文版究竟是官方还民间的心血之作，从中规中矩的翻译上看汉化的时间应该不长。既然是和大名鼎鼎的半条命2采用了同一款引擎，自然优势和劣势也就十分明显。本作的优点有很多，除开基本的和CS相差无几的射击手感、在次世代早已泛滥的各种特效、完全拟真的物理效果等，本作的游戏设计应该说是成功的最大砝码。虽然“从丧尸和怪物的包围中逃出生天”这种狗血到不能再狗血的剧情已经被某墙头草公司和众多好莱坞三流电影制片人拿来意淫了一遍又一遍，组队跑路这种活路也在上个世纪哦不对世代就被丧尸老祖卡普空用到PS2平台的《生化危机 爆发》中去了，可以说在游戏设定上《求生之路》是个了无新意的作品。然而，在游戏制作人和关卡设计师的生花妙笔下这些滥俗到不能再滥俗的设定却成就了一款如此受欢迎的作品，其秘诀就在于：虽然这些设定都被人用了，你甚至可以提着一匹板砖找上门骂他抄袭，但是把多人合作/对战模式、射击感优秀的FPS游戏、浣熊市、生化武器扮演这些设定统统揉到一起还能在揉出花样的厂家，仅此一家别无分店！



试想一下在广阔的郊野里，月光照亮了大地，你耳边充斥着丧尸们疯狂的怒吼，用手里的M4精准地点射着蜂拥而至的丧尸群的头颅，一面用枪托和冲到面前的怪兽搏斗一面掩护队友撤入安全屋；抑或在阴暗的医院走廊，你只能靠手中的狼眼电筒照亮前方一小块区域，耳边是不知何处传来的低吼，以及若有若无的凄凉的悲泣。不经意间你踩破了地上一个碎玻璃瓶，激起的脆响在走廊里回荡，远处的悲泣变成哀嚎，随即一名披头散发的疯狂女子带着怨毒的眼神从走廊尽头向你冲来，背后是数不胜数的丧尸群，一时间怒嚎，枪响，血肉四溅，各种光影交织在一起刺激着玩家的神经，若是家用机版还能感受到手柄上传来的振动，实在是紧张刺激到了极点！还有多人模式下群策群力逃出生天或者和玩家扮演的怪物斗智斗勇你死我活，你将几乎没有闲暇去注意那些丢失的贴图或者不经意间穿过墙壁的人手甚至鬼脸即使它们每走过几步就会出现一次，因为你只能全神贯注盯着准星！

再回来说《波斯王子》，这次蒙特利尔工作室在《刺客信条》的动作引擎上进行了大幅改良，让本作中的王子和公主不仅在语言台词上互动良多，互相之间的“肢体动作”也花样迭出。拜次世代主机强大的机能所赐，育碧的美工几乎百分之百还原了设定稿中那个亦真亦幻虚无缥缈有着强烈一千零一夜神话风格的游戏世界，2D渲染的画面配合流畅的人物动作和恰到好处的背景音乐让整个游戏过程就像在欣赏一部绝美的异域风景纪录片，还是和俊男靓女一起一边平步青云一边插科打诨。说到对话，如果玩家肯在游戏中多花上一些时间和艾丽卡公主说说话，就会欣赏到许多诙谐幽默的对白，从此可以看出制作小组在塑造二人性格方面着实下了不少心血，也让这原本和《求生之路》差不多狗血的浪子拐骗公主推倒邪恶国王拯救世界的剧情变得不那么沉闷。说实话最后王子抱着艾丽卡走向神殿外面辉煌的背景音乐响起制作小组名单开始播放时我就觉得有那么一点不对劲，完都完了你还走什么？然而万万没有想到的是居然还要花上十分钟复活公主然后获得个“土鳖缸挺牛的”成就，这前后差别也太大了点，下一作难道会是少年少女砍杀大魔王拯救被囚禁的公主？然后第三作来个魔王变善人夫妇两对共推阿尔曼？好吧，这至少要比《刺客信条》里面艾泰尔秒掉最终boss后一句“What the hell！？”就回到彪蹄画面要好得多。总的来说，《波斯王子》还是挺好看的。

然而无论是别的玩家还是笔者，都一致同意《波斯王子》算不上一款能让人“沉迷”的游戏。究其原因，系统和关卡设计过于简单加上较慢的游戏节奏是最大的硬伤。要说关卡简单，《求生之路》的关卡除了比较复杂外并没有什么出色之处，然而在一轮又一轮紧张刺激的战斗中玩家已经不需要更多的要素（当然如果能够像生化4那样充满乐趣就好了）。而《波斯王子》由于继承了《刺客信条》那超级“无敌”的动作引擎，作为一款ACT游戏在动作性上对玩家的要求几乎为零，整个游戏基本上就是个庞大的QTE系统。再加上整体流程并不算长，几乎都是靠欣赏风景和收集光之种子来消磨时间，寥寥可数切毫无特色的几种杂兵加上区区5个boss，战斗乐趣也算不上很高，再加上没有二周目、难度等区分，玩家缺少反复游戏的动力，最后的收集过程只能“被游戏玩”用来形容。最终，玩家在为了收集光之种子反复通过缺乏变化相似场景导致的视觉上审美疲劳和精神上枯燥无味之后，得出“不好玩”的结论也就很容易理解了。

于是我们不禁要思考，要说游戏的复杂程度，后者比之前者无论如何都要高出一大截，可是在美丽的游戏和爽快的游戏之间玩家的取舍却很明显。联想到几周前在接触显卡危机后不到五分钟便头晕目眩宣告放弃和那个远看画面一般般近看人物真丑陋却有超过一千万注册玩家的山口山，心中的答案已经很明了了。于是，暂且关上记事本，打开My Computer/E:/PRGRAME FILES，进入Startcraft文件夹，双击那个.exe图标，小爷我游戏去也！

徐继刚·观点

战争与游戏

文：徐继刚

她并不知道彼此有着朦胧爱意的巴尼已经在一场不自觉的战斗中永远失去了年轻的生命，而杀死他的正是库利斯自己。这种深入骨髓的无言之痛远比毁天灭地的杀伐场面更让人感伤、更值得玩味。

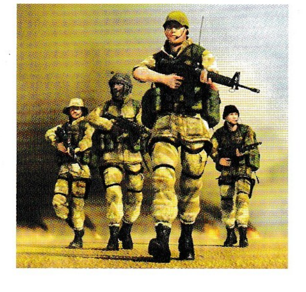
几年前，曾有人宣称QQ群的出现将会很大程度上降低国内ACG论坛的内涵度，事实无情的证明了这个预见的准确性。QQ群很容易聚集起一些热衷于讨论相同话题的人群，讨论方式又远比BBS论坛更开放、更自由，而且还能回避掉不必要的外部干扰。

出来在网络上混的，难免总要加入几个这样那样的群，在下如今经常出没的是原某游戏论坛的任天堂游戏爱好者群，不过经历了数年的人群扩充后，每日里讨论早已经脱离了“任天堂”这个核心话题，从ACG相关到时事新闻不一而足。不过随着QQ群的人气与日俱增，对应的游戏BBS却发贴数日减，一派清火冷灶的凄凉景象。不过，论坛里并非再无硝烟，一旦发生论战则往往不是过去的单打独斗，很可能演化成群与群之间的大混战，火药味更加浓郁。

元旦前以色列对黎巴嫩的大空袭造成了数百平民死伤，于是乎“战争”成为了某群夜话闲扯的焦点话题。作为一个ACG爱好者云集的群，话题最后自然而然又转移到了动漫和游戏相关的内容，高达系列更是无法绕过的重心。忙里偷闲，我也凑热闹参与了讨论，却因此生了些无端的感慨……

讨论气氛到高潮时，一个90后群友忽然道：“至今为止所有高达系列的动画中，我觉得最无聊难看的就是《TURN A高达》和《0080－口袋里的战争》！”

不由得虎躯一震，这两部作品恰恰是本人最欣赏的两部高达系列动画，莫非该小朋友有意挑衅不成？后来听他一番娓娓道来，方知不过是偶然的巧合。经过查阅相关资料，《TURN A高达》和《0080－口袋里的战争》这两部作品在较高年龄层观众心目中都拥有极高的口碑，但在18岁以下青少年主流群体的市场反响却并不佳。1999年《TURN A高达》作为高达二十周年纪念的重头大戏隆重，总策划富野由悠季曾得意地宣称是他个人平生最得意作品之一，然而该片的收视率并不理想，最后竟不得不草草收场。不过国内外一些专业动漫媒体的评论，大多把《TURN A高达》追奉为回归原点的神作，而对紧随其后推出但收视率极佳的《高达SEED》却不乏微词。纵观高达系列30年的发展历史，不但清晰展示了一个主流消费年龄层逐步下移的过程，同时也印证了人类对于战争真实感受日益模糊的现实。



虽然生在繁华的大都市里，本人对于“战争”却并非毫无感受。

小时候，和家父回家乡常州探亲，当火车即将驶进戚墅堰火车站时，父亲指着窗外的一片农田对我说：“当年你大伯就是在那里触了日本鬼子的电网死去的！”抗战时期，占领常州的日寇为了防止铁路被游击队破坏，沿路拦起了几十公里的带电铁丝网，而当时全家赖以维持生计的一片稻田恰好在铁路对面。为了生计，大伯等人不得不在铁丝网刨了坑，冒险钻过去收割庄稼。那天回程时正遇日本巡逻队，大伯在慌乱中不幸撞上了铁丝网，当时年幼的父亲在几十米外的草丛中亲眼目睹了惨剧的发生……时隔数十年，父亲在诉说这段往事时依然情绪非常激动。相比之下，中学时代从姨夫那里听到的一段抗越自卫反击战的亲身经历更让我铭记难忘。姨夫那时在老山前线担任某班班长，他和副班长是同为无锡籍的老乡，两人平日里是无话不谈的莫逆之交。有一次正好轮到姨夫带队巡逻，临出发前他忽然腹痛如绞，副班长主动提出代替他去执行任务。过了没有多久，远处传来了一阵爆炸声音，报告获悉巡逻队不幸撞上了地雷全部牺牲。“如果那天不是突然腹泻，那次牺牲的就是我！”姨夫那张棱角分明的脸上虽然毫无表情，但当时还少不更事的我依然能从他的眼睛里读到许多东西。每当想起这个故事，总会不自觉地联想起《0080－口袋里的战争》那个经典的结局：在战争中伤残的库利斯在离开寓所时，对前来送别的邻家小男孩说：“请代我向巴尼问好！”她并不知道彼此有着朦胧爱意的巴尼已经在一场不自觉的战斗中永远失去了年轻的生命，而杀死他的正是库利斯自己。这种深入骨髓的无言之痛远比毁天灭地的杀伐场面更让人感伤、更值得玩味。

在同一个QQ群里，有多位年轻朋友曾询问我松野泰己的《皇家骑士团2》因何而被诸多资深玩家奉为圣经式的不朽神作，在他们眼里，《皇家骑士团2》无论在剧情、画面还是其他方面似乎都无法让人达到顶礼膜拜的高度。在上世纪70－90年代，涌现了大量描述战争题材的伟大作品，如高达、辐射和皇家骑士团等，这绝非一种偶然现象，而是刚刚摆脱战争魅影人们的集体反思现象。当时的战争题材作品，大多通过描述人类的渺小无助来充分展现战争的残酷无情，就算是阿姆罗（《高达0079》）或卡谬（《机动战士Z高达》）这样的NEWTYPE，在血与火的洗礼中也只能随波逐流，无法保护自己所珍爱的人，甚至自身。在那个时期能够诞生如此多经典的战争作品，很大因素在于人们对于战争的了解程度，富野由悠季等人都是诞生在二战时期的人物，而即便松野泰己这样的年轻一辈，也能从当时在全球各地迸发的零星战火中感受真实。松野泰己在上世纪90年代初曾经有过一次传奇式的东欧冒险游历，他亲眼目睹了波黑战争全面爆发的情景，于是有意识地收集起了相关的资料，最终创作出了《皇家骑士团2》这部煌煌巨制。《皇家骑士团2》的伟大在于其笔触下描写的种族屠杀和人性诡诈完全和真实相应，因而引起了人们强烈的内心共鸣，而这种感触对于承平日久的现代青年是不可能存在的。

随着硝烟的渐远和被篡改的教科书洗脑，新一代的日本青年人对于战争的感受趋于虚幻化，所有的商业化ACG作品也不得不随之改变风格，《TURN A高达》便是富野由悠季未能及时改变创作思路尝到的商业苦果。由于现代战争日趋高科技化，已经很难再诞生出类似巴顿或蒙哥马利这样的英雄人物，于是创作者为了迎合消费者的需求，开始刻意创作出类似希罗·尤伊和阿斯兰等强气型主人公，个人不再是战争中的浮萍，而成为了能够扭转乾坤的救世主。

LEVEL－5是当今风头正健的一家日本新锐游戏开发厂商，然而本人对于该社去年为PSP平台开发的S－RPG游戏《圣女贞德》却颇为反感。原本对于拥有着《圣女贞德》这个沉重标题的游戏非常期待，希望能做成像《皇家骑士团2》那样真实反映战争残酷的史诗级力作，然而该作除了几个历史人物的真实姓名以外，基本与史实毫不相干，剧情和人设也都非常低幼向。后来偶然看到了一篇L5的开发访谈，不觉释然开朗，该社社长兼产品总监制的日野晃博对于圣女贞德的那段历史根本一无所知，一直以为她是法国大革命时期的人物。既然如此，对于历史进行再创作式恶搞也完全在情理之中。《圣女贞德》的最终销量大约突破了20万份，相信如果其剧情做得和真实历史一样悲壮感人，销售可能反而不会太理想。

在这个纷繁的时代里，，人们已经厌烦了喋喋不休的说教，更没有什么人再奢望从ACG作品中获得多少人生的启示，我们只需要大胆的恶搞精神……

来，让兄弟瞧瞧你的纸枷锁！

文：一刀

在我们成长的每个阶段，似乎总会有人适时站到我们的面前，说出意思差不多的话。当然，或许你听到的版本，语气可能是和蔼可亲的，布道者的面目也是慈祥和善的。

看过电影《梅兰芳》的朋友们想必都会对开篇一幕印象较深：梅兰芳的大伯肩扛一副纸做的枷锁，在官兵的驱赶责打下，战战兢兢地穿行在故宫的红墙黄瓦之间。在接下来所展现的情节中，已然赢得"伶界大王"称号的梅兰芳，其命运却被各种有形或无形的势力所裹挟，身不由己。而"纸枷锁"也贯穿了全片，成为"梅大爷（大字要读短音）"跌宕人生的鲜明注脚。

事实上影片中的纸枷锁并非固定指代某一事物。在梅大伯看来，他之所以戴上了纸枷锁，归根结底是因为他吃了唱戏这碗饭。而这背后，其实是在痛陈传统艺术表演者们的心酸与血泪。众所周知，传统戏曲是一种高度程式化的艺术，各类不得不遵循繁文缛节特别多，所谓"老祖宗定下来的规矩"是不能随意修改更不能抛弃的。尽管没有人用枪指着你的头，命令你不能这样演必须那样演，否则就爆了你的头。但假如你试图尝试新的表演方式，哪怕是一颦一笑的细节改变，都极有可能成为向雷池迈出的第一步。同行不认可、观众不买账，光这两点就足以迅速毁掉一个创新者的演艺生涯。对于有着丰富的艺术创造力和革新精神的人来说，这无疑是莫大的痛苦。正如生生扣在肩膀上的纸枷锁，好像可以轻易扯个粉碎，却又挣脱不得。

随着时代的变迁，西风东渐，人们的观念开始变化，祖宗传下来的东西不再像老虎的屁股一样摸不得了。于是，在由新思想武装起来的师友们协助下，梅兰芳扯开了身为"戏子"的纸枷锁，但随之而来的，同样是这批亦师亦友的文人，将"群众喜爱的表演艺术家"的纸枷锁套在了他的脖子上……



行文至此，突然发现原本想要做为引子的观影小心得似乎有点收不住了。仔细想来，纸枷锁这个东西听来新鲜，但假如结合我们每个人当下的状态，本刀发现似乎每个人的肩膀上都扛着这样那样的纸枷锁，而且款式各异，功能多样。这或许才是影片中的纸枷锁让我们深有感触的原因吧！

"XXXX这次真是江郎才尽了，XX类型游戏怎么能没有XXX呢？"

在各类论坛的电视游戏讨论区，以上句式基本上是玩家们发表酷评的标准句式之一，而通常这类"言简意赅"的句子一出，往往真的能引起一片认同之声。

紧接着的，便会有那种祥林嫂般苦大仇深的忠实粉丝开始以如下句字为开头对XXXX进行缅怀：

"想当年，XXXX做的《XXXXX》那才是真正的经典……"

最后，一般都会有若干德高望重者来给XXXX盖棺定论。而众人则纷纷举起手中的锤子和钉子，向尚未密封的棺材上狠狠地砸下去。

本刀说起这些论坛上的事儿如数家珍，原因很简单，因为当年还在学校念书时我也没少干这样的事儿，并且乐在其中。工作后闲暇时间骤然减少，慢慢就远离了这些看似热闹，实则无聊的论战。偶尔在一些论坛战区看贴，总会感到哪里不对，但始终也没有一个清晰的思路。或者说，我在寻找一个比较合适的说法，来描述这些论战到底带来了什么。

电影《梅兰芳》令我豁然开朗。"纸枷锁"正是我要找的那个词。换句话说，玩家们在论坛上畅所欲言的背后，就是在把各种纸枷锁向游戏开发者的脖子上套。给人套上枷锁，看着他苦不堪言，在这样的过程中，论战者们获得了空前的满足，不仅因为他们自认为对游戏的认识和理解超越了制作人，而且更重要的是，在给别人套上枷锁时，他们俨然成了高高在上的审判者和自由人。

但你真以为自己是自由人了吗？

"现在的年轻人啊，真是一点规矩都不懂！"

"学着点，小子！想在这儿混，你要学的东西还多着呢！"

怎样，听着耳熟是吧？在我们成长的每个阶段，似乎总会有人适时站到我们的面前，说出意思差不多的话。当然，或许你听到的版本，语气可能是和蔼可亲的，布道者的面目也是慈祥和善的。但他们无一例外在做同样的事情——给原本自由的你，套上一副副设计精美、功能强大的纸枷锁。

或许本刀以上叙述有些令人不快，部分主见较强的兄弟会认为自己走的每一步都是经过深思熟虑，自己的意志可以完全主导自己的行为。但不知道你有没有类似下面这个故事的主人公小D的经历：

《生化危机5》出来了，杂志社要做一套"完全攻略+系列回顾"性质的专辑。美编小D负责这本书的整体装帧。作为比较有经验的游戏杂志美编兼"生化饭"。小D坐在电脑前开始整理设计思路。

"《生化》系列"嘛，贯穿作品始终的关键词无疑是：丧尸、病毒、恐怖、血腥等等。颜色方面就走深红和黑的经典搭配。修饰方面，大大小小的血滴、血手印、显微镜下的病毒图像、安布雷拉的伞形logo等等尽管用就是。同时，在那些大段文字性的版面中，穿插历代主角儿和经典丧尸造型的大插画，一方面保证了视觉冲击力，另一方面会让系列老粉丝感到亲切。

在理顺了思路后，小D就着手实际的版面设计和排版工作。两周后，这本专辑高调上市。不想一个月后，专辑滞销的消息传来，在听取了销售环节的反映后，怒不可遏的老编将参与制作的文编和美编统统叫到了大会议室。

专辑的内容问题不大，特别是攻略部分，精兵强将组成的攻略组出色地完成了游戏攻关和攻略撰写的任务，而专辑的系列回顾部分也是精选出来的好文章，关键问题出在设计上。于是，老编在简单陈述了销售现状后，迅速把矛头转向了负责设计的美编小D。

"据报刊亭经营者们反映，这本书和此前面世的各类《生化》相关图书太像了，很多读者根本看不出这是本新书！小D，你解释一下！"

"我……我选用的都是最最经典的《生化》设计元素啊！"

"你想到的，人家别人都想到了！"

"但系列的老玩家看到我们的书，会感到这才是味道最正的那本。无论图片选择、版面配色还是修饰设计！"

"问题是，老玩家可能根本就看不到我们这本书，正因为你的设计太'正'了。我问你，你为什么要给自己定那么多的条条筐筐？"

"……"

嗯，故事就是这样。读到这里的兄弟们，你是不是也曾经或者正在给自己定一些本没必要的条条筐筐呢？纸枷锁无处不在，有的是别人强加给你的，更多的或许是自己给自己套上的。在不知不觉中，我们带着这些枷锁吃饭睡觉看电影，它们已经成了我们身体的一部分。

或许，正如故事中的小D那样，这本卖砸了的专辑会成为点燃他肩膀上那副纸枷锁的一根火柴。纸枷锁的燃烧会给他带来阵痛，但当它化为灰烬时，等待着小D的，便是真正的大自在。

你找到点燃纸枷锁的火柴了吗？

雪猹·态度

是否游戏的背后总有残缺？

文：雪猹

我总觉得我上面说到的这些问题，本应该在开发过程中就可以解决，如果这些问题我能想到，那么那些开发人员测试人员难道就想不到？

最近玩的比较多的游戏有两个，一个是《使命召唤 战火世界》，一个是《WE2009》。

有趣的是，这两个游戏让我着迷的，都是其中一个游戏主线之外的模式。《使命召唤 战火世界》在游戏通关后，附送一个“纳粹丧尸”的迷你游戏，规则很简单，你被困在一所无法逃出去的二层小楼里，面对的是从窗口不断涌进来纳粹丧尸，丧尸的进攻以“轮”为单位，每轮都有一定数量的丧尸向你进攻，全部打死后即可进入下一轮，你的任务就是尽可能坚持更多的轮数；《WE2009》的“一球成名”模式与游戏本身的区别在于，这个模式中你只能控制一名球员，那就是“你”自己，创造一个属于自己的“替身”，在游戏中实现你可能一辈子都没法实现的球星梦。

对于玩家来说，玩游戏也就好比吃饭，不然怎么有人说玩游戏就如“家常便饭”呢？遇到好游戏，就如同吃到一味佳肴。不过，什么游戏能称得上好游戏，正如什么菜能称得上佳肴一样，需要看各人的口味而定。佳肴品多了，也能品出一些不合口味之处，游戏玩多了，也能挑出不少毛病。

就拿“纳粹丧尸”来说，这个模式初期是很吸引人的：一间屋子，好几个窗户，你又要消灭爬进来的丧尸，又要抽空把丧尸们给拆坏的窗户赶着修好，随着丧尸的数量越来越多，也越来越扛打，你就得想办法开启新的房间获得新武器，但这同时又意味着更多窗户的出现。游戏就这样在与丧尸的纠缠中慢慢继续，并且在一波又一波，越来越凶狠的丧尸的围攻下，你的肾上腺素也跟着高涨。



不过随着游戏的进行，这个模式最大的弊病也慢慢显现，那就是缺乏足够的变化。首先，你可选择的武器基本是固定的，除了房间内固定位置的武器外，惟一称得上“变数”的就是问号箱内的随机武器了，而这个随机武器中，仅有一把来自外星的“神枪”算是真正有用的，其他武器在后期基本形同鸡肋；其次，武器本身没有任何可变因素，换句话说，武器没有任何升级要素，再加上能用得上的武器就那么几把，使得“变数”更小；另外，丧尸的攻击方式过于单一，基本上都是冲过来“挠”你几下，而这个游戏的难度在于，越到后面，丧尸的移动速度越来越快，防御力越来越高，数量越来越多，而你手中的武器威力是一成不变的，所以到后来你就觉得丧尸越来越难打；最后，最缺乏变化的，就是这栋两层的小楼了，整个游戏基本上就是在这两层楼里，加上后期形成了固定的战术与打法后，游戏方式也越来越单一。综上所述，这个游戏可以这么说，只要你玩过一次，就能知道这游戏后来什么样。目前我和同事们四人小组配合最高记录仍没有突破30轮，关键就在于我之前说的，反正丧尸是越来越多，越来越扛打，而你手中的武器相对而言就是威力越来越小，子弹越来越不够用。你一次又一次的尝试过后，总会到达某个极限，到这个状态的时候，这个游戏基本上也就玩到头了。

那么这个游戏能不能再继续丰富下去呢？答案是肯定的，比如我之前提到的关于武器的问题，给游戏中武器增加可选部件或者可升级部件，因为游戏进行到后期，一旦你拿到“神枪”后，基本可以说不会再用到其他武器，而你杀死丧尸获得的奖励金钱也就基本没了用处，假如我们为其他武器加入升级部件，例如提升装弹量、提升子弹威力、提升瞄准精度等等，这样奖励的金钱不至于烂在口袋里，一点小小的改动可以使得整个游戏上升到另一个层次。而除此之外，在其他方面，例如再多提供几张作战地图，或者增加可提高窗户栅栏坚固程度的道具，哪怕是再多提供一些武器可供选择，也会让游戏的耐玩度增加不少。

而“一球成名”模式的问题也与上面的类似，在这个模式中，你可以自创一名球员，从18岁进入一家小俱乐部开始，慢慢通过不断的比赛来获得成长，最终的努力目标是进入豪门俱乐部，成为世界级球星。相信玩过的朋友都有所体会，这里就不再赘言。

而这个模式的问题在于，缺乏足够的细节。比如说，你在游戏里的能力，是通过比赛来获得成长的，这无可非议，但问题是，难道足球生涯中就只有比赛吗？显然不是，游戏中把真实世界中很重要的一环跳过去了，那就是训练。比赛固然重要，但是要想在比赛中表现优异，与平时刻苦的训练是分不开的，而这个重要环节在游戏中完全没有体现出来，你的成长完全取决于比赛。其实游戏完全可以设定为在每两场比赛中间增加一个训练项目，可以是带球，可以是射门，可以是配合等等，就像早期《WE》游戏中单独的训练模式那样，通过训练的表现来决定能力成长。另外，能力值的成长，也设定得过于简单，游戏中把你的能力成长趋势分为六个大类，每个大类最多分配6点数值，而总共只配给你12点数值，你可以把这12点平均分配给每个大类，也可以重点照顾某个大类，比方说你给“速度”这个大类分配6点数值，那么在每场比赛后，你的能力值中关于“速度”的一些能力就会获得大幅度提高。而这个设定的问题在于：六个大类的分配过于简单，总数值上限的固定设计也缺乏变化，体现不出成长后的优势，具体某个分类会影响哪些能力成长也指代不清。

上面抱怨了这么多，并不是说这些游戏不好玩，恰恰相反，所谓“爱之深，责之切”，正是因为我喜欢这些游戏，才希望这些游戏能做得更好。我的疑问在于，当我站在一个玩家的角度去审视这些问题的时候，我总觉得我上面说到的这些问题，本应该在开发过程中就可以解决，如果这些问题我能想到，那么那些开发人员测试人员难道就想不到？我觉得不太可能。当然，我们的这种抱怨，有可能就成为下次游戏的改进方向，但为什么一款好玩的游戏总会有那么一点点不尽如人意之处呢？

跳票·缩水·地雷·喜刷刷

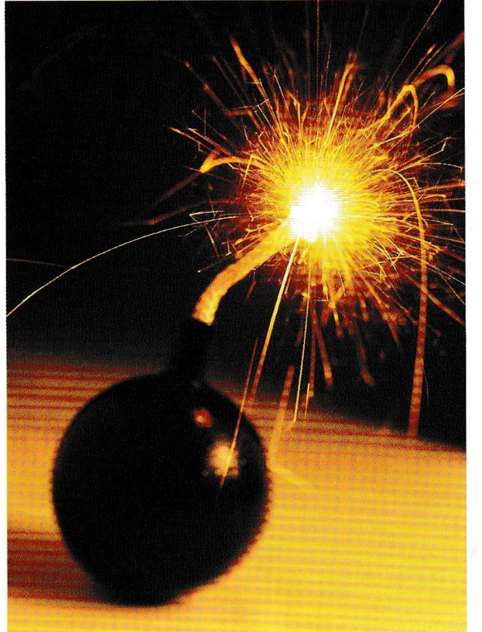
文：阿修罗

这次宣传了很久最新下载内容纳特岛又延期了将近一个月，还不知道实际开放下载后会不会又有缩水呢……

前段时间玩《神鬼寓言2》玩得很凶，玩得七七八八之后暂时放了下来，等待新的下载内容放出好去新地图体验体验。不过左等右等等了一个多月，某日被多边形告知：那个啥啥岛的下载内容延期了！当时我那个心情啊——就跟没事儿人似的——反正最近这两天正在爽《高达无双2》，其他游戏还积着一大堆，并不急于一时。

但是话说回来，这跳票的确不是什么好事。比如那个著名的《永远的毁灭公爵》，从1997年公布起一直跳到2009年还没有什么进展，早就成为了笑柄。不过短时间的延期还是在玩家的接受范围内的，虽然大家多少会有些不满。

大部分情况下，厂商关于游戏延期的解释都是“为了提高游戏品质”，很少会直接说出真正的原因。不过玩家基本上也能够猜出一二：延期时间较长的，大概是开发进度跟不上，无法按时完成制作；延期时间较短的，要么是临时发现了什么重大BUG必须紧急修改，要么就是发行渠道方面出了什么问题。



不管延期多久，只要最后出来的成品质量够高，玩家都是会接受的。比如暴雪出品的各个游戏，哪一款没有经过延期？但是人家游戏好玩，不怕延期。玩家甚至根本不在乎暴雪最早公布的游戏发售日期，因为那必然不是最后游戏完成的日子。

所以说，跳票还是小事，缩水才是大问题。最怕的就是跳票完了又缩水！

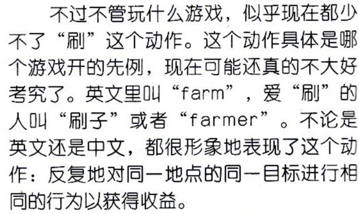
呃……这里要说的例子又是《神鬼寓言2》。最早《神鬼寓言2》宣布将推出限定版，内容包括特制的收纳盒、5张精美的卡片、1个霍比人的玩偶，其他还包括游戏光盘、影像花絮盘、限定的追加下载内容等。但是等到实际发售时，特制收纳盒、精美卡片和玩偶统统不见了踪影。游戏发售前大肆宣传的在线合作模式实际上也并没有做到游戏光盘里面，如果玩家不进行版本升级的话，将无法与其他玩家进行在线合作游戏。每次说到这件事，多边形都会大骂游戏的执行制作人Peter Molyneux是个大骗子。这次宣传了很久最新下载内容纳特岛又延期了将近一个月，还不知道实际开放下载后会不会又有缩水呢……

再退一步，缩水倒也罢了。像《神鬼寓言2》，缩是缩了不少，不过至少游戏的素质还是不错的，还能把玩一段时间。要是不仅跳票、缩水，还碰上个地雷作，而且是那种“把把雷”（典故参见《地雷战》），你就等着被炸得外焦里嫩、有口无言吧！

话说12月25日圣诞节这天，本来我是预计要买一款“PS3超大作原创RPG《白骑士物语》”的。最初打算要买这款游戏是因为当中包含着“变身”要素，身为特摄控的我一想到主角大叫着“变身”然后改变形态成为巨大英雄的桥段立刻就起了一身鸡皮疙瘩，兴奋到了极点。然而，自从游戏公布以来，《白骑士物语》每公布一次新画面，我的心就要凉一截。我曾经对自己说过：如果下一次的截图比这一次还雷，我就不买它了。结果，下一次的新截图果然更雷。于是，就决定不买了！

所以后来日本权威游戏杂志只给《白骑士物语》29分的低分时，我一点也不惊讶。当然，鉴于我的理论一直是“不信权威信自己”，所以从理论上说我应该去买一张游戏来玩玩，真的不好玩了再认定它是雷。但是我实在找不到任何“让我花400多块钱去买一个超过50%可能性是雷的作品以验证它到底是不是雷”的理由，所以我还是坚决地放弃了它。

总结下来一句话：鉴定自己的雷，让他们玩游戏去吧！



不过不管玩什么游戏，似乎现在都少不了“刷”这个动作。这个动作具体是哪个游戏开的先例，现在可能还真的不大好考究了。英文里叫“farm”，爱“刷”的人叫“刷子”或者“farmer”。不论是英文还是中文，都很形象地表现了这个动作：反复地对同一地点的同一目标进行相同的行为以获得收益。

“刷”的目的性其实很明确：刷钱、刷经验或者刷特定道具装备。玩家是最有耐心的，他们很会总结哪种怪物掉的钱比较多，哪种怪物经验值比较多，哪种怪物身上的道具比较好，最关键的是这些怪物还要很容易消灭。有了前人的经验总结，就有后人的前赴后继每天刷刷更健康！

不要以为“刷”是网游的专利，家用机游戏的“名刷”也不在少数，而且其家族势力也越来越庞大！早期比较著名的案例就是《恶魔城DraculaX 月下夜想曲》里面的真空刃，几乎玩过这个游戏的人都知道在逆城图书馆刷飞头能够刷出这个超强的武器。说近一点的话，这两年十分热门的“《怪物猎人》系列”也培养了一大批“刷子”——你必须反复地用不同方法挑战众多BOSS才能获得它们身上的各种奇怪素材，只有足够多的素材才能够制造出各种新奇的装备。

如果说《月下夜想曲》姑且可以算作RPG，《怪物猎人》姑且可以算作网游，那么刚出不久的《高达无双2》正是“家用机游戏利用‘刷’系统来延长游戏时间”的最佳表现了！在这个本来看起来和“刷”毫无关系的“无双”新作中，玩家必须反复攻略游戏中的关卡以获得各种机体零件，这些零件的作用不仅仅是加强机体的能力，当玩家凑齐完整的一套零件时就可以开启新机体的使用权。另一方面，游戏中设置了大量的任务关卡，但是很多任务关卡要求玩家所操纵的角色与其他角色的友好度达到一定标准，而这个友好度会随着每次任务时共同作战或者敌对出击有所增减——总之，你必须刷！

“刷”也不一定是坏事，只要游戏设计得有趣，“刷”也不一定是枯燥的事情。但是，那必须是在游戏非常好玩的前提下。如果游戏本身很烂，不论再怎么利用这种手段来延长时间都是没有效果的——因为根本没人去玩啊！

火花之祭·心情

认真你就输了

文：火花

一些很可笑的东西，往往会在你不经意间从你自己身上流露出来。

最近时常会在各大游戏论坛中看到这句话："一旦认真，你就输了。"

第一次看到这句话时，脑中浮现的是一些关于各大游戏论坛的"战区"内那些有意义、无意义亦或是你争我吵的所谓战贴。在这些战贴中，往往是谁先认真起来了，就会被一些所谓的"专业喷口水者"笑话和鄙视。很简单的一句话，一个游戏，至于么?

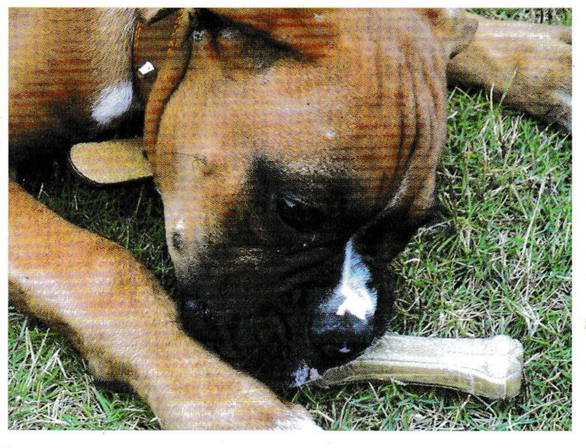
的确，为了一个游戏的好坏或者是为了维护玩家们每个人心目中的神作游戏的尊严在战区内认真去回复每一个贴子的玩家也不在少数。说得露骨直接一些，无非是为了维护自己的尊严，因为每个人都不愿意让别人来随便指指点点的说自己正在玩的游戏是一个垃圾作品，从而显得自己很没品味和眼光。

作为一个游戏玩家，追捧、喜爱某个游戏无可厚非，你尽可以在论坛上大声高喊："除了×××我什么游戏都无视！"这是一个玩家对于某个游戏给他带去的欢乐和感动所体现出来的行为，行为本身并没什么过错，但是，但凡有这种呼声的出现，也必定出现反这款游戏的人物出来跟着高喊："除了×××我啥游戏都玩！"两种截然相反的态度，就好像矛与盾的碰撞，必然会擦出火花，并极有可能在短时间内燎原，引发××党和××党之间的口舌之争。

并没真正去想过这种口舌之争倒底有什么意义所在，任何一方的输赢都没有真正的意义。游戏厂商也不会因为这些去改变什么，作为某款游戏本身来说，更不会。很多经常泡坛子的人，都有着自己的"原则"，原则的内容也就是激发自己发言一表自己立场的条件，一但有人发言的内容与自己的原则相违背，那就是开战的时候了。

话至此，各位看官或许也会和我有同样的想法，很可笑。

一些很可笑的东西，往往会在你不经意间从你自己身上流露出来。



这其实并不是什么新鲜事，在这些游戏玩家们的现实生活中，很多事往往都体现出了这一句"一旦认真，你就输了。"

还记得马志明的经典相声段子《纠纷》吗?说的是上班高峰时，在某个红绿灯之前，因为没留神，一位骑自行车的同志无意间车轮轻轻的压了另位正在等红绿灯同志的脚面一下。因为压人脚的同志并没意识到自己的车已经压到别人脚面了，引发了另一位的强烈不满，便直接破口开骂，被骂的这位当然也是当仁不让的进行回击。事情最后闹到派出所，值班民警也是哭笑不得，把这两位同志"扣留"了一上午。在这一上午的时间里，这两位原本敌对的同志，也慢慢认识到这种鸡毛小事实在不值得费时间费口舌来折腾，最后还"串通"起来主动和民警说他们俩是哥们，闹着玩的。

在看官看来，这个节目的内容很是可笑。但是，因为压人方和被压方的都"认真"起来了，把事闹到派出所了，最后两方都"输"了。不正是印证了本文的标题么?

玩游戏，是一种放松和享受，是一种娱乐行为。当然，主要的目的是娱乐自身，让自己去享受游戏所带来的欢乐和感动，就笔者认为，实在是没必要去认真的对待。随意、随性、怎么高兴怎么玩，这应该是玩游戏的态度。如同吃饭一样，不可能有这么一道让所有人都满意的菜，众口难一的道理我想在一般游戏玩家看来也是相当明白的。

每一个游戏的发售其实都有着它发售的卖点和看点，哪怕它是一个被普遍认为是渣游戏的游戏。不喜欢?不玩就得了。又何必很认真的对其进行一番劈头盖脸的痛批呢?其实在你劈头盖脸逞口舌之爽时，已经输了。输在哪?就是你因为认真了，引用本文之前的一句话，一个游戏，至于么?

曾经也看到某位网友这么说过，一个游戏出来就是让玩家们评论的，这是玩家们的自由。

很正确。一个游戏发售之后，最快出现的就是关于这个游戏的各种评论。有来自玩家的，也有来自各大权威游戏站点的。各游戏站点对于某一个游戏的评论在这里我们不讨论，我们可以看下来自玩家们的评论。一个游戏出现之后，玩家们对其的评价从某个角度去说，是这个游戏最真实的反映，因为玩家们是亲身体验游戏之后所做出的真实反映感受。往往在这些评论，我们可以真实的看到一个游戏的不足之处和可圈可点之处。虽然在这些评论中，都会带有玩家们各自的私人感情在内。但这些都是可以从评论中忽略的东西。

就在2008年年末，在论坛上出现了一个新的"画面党标致性游戏"《杀戮地带2》。从客观上去评论这款还未发售的游戏，的确是一部相当优秀和出众的FPS第一人称射击作品，画面的确很让人惊艳。这些被公开的要素使然，已经有玩家为之疯狂的提早高举起了"画面无敌"、"神作在此"、"KZ2第一"等等大旗，公然的把这部未发售的只是看上去很美的游戏捧到了一个至高无上的地位。这里并不是批判这些玩家过于激动的行为和所谓的那种"未经大脑思考"的举动，笔者也相信玩家们的这种举动也说明此游戏肯定有着惊人的表现和让玩家们疯狂的理由。

就像前面所说的，一但有这种比较极端的行为出现，必定会出现反面的言行，于是，一场围绕"KZ2的画面是不是真的无敌"话题的辩论战争正式打响，而且所波及的范围越来越大，最后连一向以画面表现自居的PC游戏玩家们也都纷纷加入了这个战争。话题也从最开始的"KZ2画面是不是真的无敌"演变成次时代游戏主机与PC主机硬件的比拼。

我想如果大家并没有"认真"，应该不会导致这么大范围的各种玩家间的争辩与讨论。当然，如果单纯是围绕着游戏，这些争辩与讨论并不是什么坏事，这也从另一个方面反映出玩家们对于游戏的期待和向往。但如果把战争升级成为玩家们各自拥有主机或者硬件的攀比，这就不是什么可取之事了。争强好胜的心理谁都有，一旦被点燃，很有可能一发便不可收拾，而且到最后也肯定得不到什么好处，只是满足自己的虚荣心而已罢了。

"认真"了，不管是什么结果，其实也是"输"了。









个人小档案

出生日期：1992年1月8日
星座：摩羯座
出生地：日本福岛县
身高：156cm
三围：78/58/80
兴趣：听音乐、上网
特长：结带、魔术

麻亚里

BEAUTiES 美优馆

maari



城寨八部

文：人间失格（levelup字幕组）

第一次亲密接触

东京意味着先进与繁华，秋叶原代表着科技与ACG，COMIC MARKET象征着猥琐与糟糕……为了平息自己体内半个宅民之血的骚动，兼完成和国内好友的约定，身在四国高松的乡下少年（姑且算是）开始了第一次上京之旅……

记日本"秋叶原&C75"东京行

序

2008年12月28号凌晨，20岁的我坐在前往东京的夜行巴士——キラキラ（闪耀的意思，好比两个基拉一般…）号上，窗外漆黑一片，偶尔能见到星火之光，也许来自码头的泊船。在天地繁星的交相辉映下，巴士缓缓驶过濑户大桥，而我也渐渐坠入梦乡……



睁开眼时，已是阳光明媚的早晨。通过沾有露水的窗户，惊奇的发现是传说中的富士山。不久便看到远方的港口和林立的工厂，以及路旁的标示上的"横须贺"三个大字。说起横须贺首先涌进脑海里的果然还是——莎木。虽然期盼这有朝一日能再见到续作，不过能挂上3的名号的终究是桐生一马，而不是芭月凉。不管怎样，终于快到东京了……

其之一

28号9点30，巴士到达东京八重洲车站。不愧是首屈一指的大都市，除去一栋栋大楼不说，东京给我最大的印象便是——立体感。就一般而言，楼房的底部，车行驶的路面，人们行走的地面应该是处于同一平面，而东京却不同，机动车在地下的路面行驶，人可以通过天桥到另一边，城市规划的合理使得在拥挤的状态下也能井井有条。在车站与表妹碰面后，便一起去新桥吃烤肉。

烤肉自助餐店似乎是东南亚人开的，经常去那里的中国人不占少数，偶尔能看到大批用粤语高谈阔论的游客，那是来自香港的旅游团。解决完肚子问题后，开始寻找旅馆的漫长路途。什么，去看"Comic Market 75"同人祭？我可不想看完后到麦当劳过一晚上，因为比起那个我一定会选择去"VIDEO个室"包一夜。

用手机查了下东京便宜的旅馆，只有台东区有3000日元以下的单人房。辗转来到台东区南千住，发现整条街道两边都是HOTEL的招牌。虽说是东京的HOTEL，如果你联想到的是一栋栋星级酒楼就大错特错，毕竟房价只有1800—3500日元。旅馆虽然多，不过基本都是满员的状态，还有就是像号称55年老字号的纪伊国旅馆一样不接待外国人。寻访许久后，最终在一家2400的小旅店入住了下来。一间小房，配有地铺外加一台电视和一个小冰箱。厕所，厨房，浴室是全员共用的，条件自然是称不上好，不过能安心的睡上一觉就足够了，只是没有配备网络多少让我比较失落。罢了，养精蓄锐，明天还得朝圣和参观大型同人书展。

其之二

因为表妹突然高烧，原本一起游玩的计划被迫落空。9点多接过相机后开始独自闲逛。总之先去朝圣吧！　以前就立志总有一天要站在秋叶原的街头，今天就可以实现了，兴奋之余也夹带着些许的感伤。　追逐梦想是充实的，而到达梦想的尽头却是空虚的——大概就是这种感觉吧。



▲像这样的小店几乎随处都能看到

东京去秋叶原只有两站，不过3，4分钟的功夫，到达秋叶原的时候才9点20左右。由于来的太早，秋叶原的电器店基本都没开门。不过光是看着店门前各式各样的招牌，海报，横幅，也感到无比的激动既然还未营业，就索性压起马路来，四处转转，感受下圣地的街头。虽然都是电器的广告，游戏动画的海报，偶像LIVE的CM，不过无论看多少遍，都感觉不到丝毫厌倦。一个个厂商的商标，熟悉的与陌生的；一幅幅动漫的宣传画，萝莉系和伪娘系；一张张促销的广告纸，各式电脑及其周边。还有许许多多游戏厅，尽管还未营业，已经有不少男男女女集聚在门前等候开店。



▲女仆装的话个人还是喜欢经典的黑白配



▲展示窗的另一边是名为制服的萌物



▲不是我想拍你，是你闯入我的视线一　一



▲等候10点开店的人群，估计是准备搏街机的

10点以后，来往的人群逐渐增多，阳光也越发的耀眼。电器街店门陆续地开启，客人们也相继涌入。秋叶原的店铺很多都有多国语言的看板，因为来这里的外国人确实非常多之多。所以即使你看到一金毛白人提着一大袋18X萌物也不必太惊讶。要说秋叶原的物价嘛，普遍上比高松要贵，但是有些店会有促销商品，那个就异常便宜了，比如650日元

的4G micro SD卡，1000日元的1：100无限正义。秋叶原还有很多免税店，这些点的店员都来自不同国家，自然少不了中国人，所以中文也是可以沟通的。不过这类店的价格还是比某些不起眼的小店要贵，来秋叶原购物最大的乐趣还是自己淘宝。



秋叶原的店基本都不让拍照，不能把店内拍下来给大家一同感受氛围是在很可惜。比较大的店都是占据多层楼层，比如1楼游戏，2楼动画DVD，3楼模型，4楼特摄、手办，5楼周边服饰。不过里面的等身充气娃娃一般是允许拍照的…= =|||

短短3个小时，虽然不足以了解圣地的全貌，但第一次亲密接触的涌动还在心里久久徘徊。在一家咖喱店里匆匆结果午餐后，开始奔向第二个目的地C75。



▲看看每家店的广告商品，说不定能淘到好宝贝


▲有个监视器找不到的死角，不过只拍得到这个


▲可以正大光明拍摄的等身充气娃娃



▲价格也是很明目张胆的抢钱 = =b

其之三

从东京八重洲站坐京叶线到新木场，然后换乘りんかい线就能到国际展示场，即东京BIG SITE。当我到达新木场的时候便看到陆续有提着动漫纸袋满载而归的人迎面走来。那大包小包肯定价值不菲吧，果然宅也是要资本的，像我这样的贫苦人最多是个半吊子的宅——人间悲剧啊。

到达国际展示场站的时候，已经是人山人海。背着小包拎着相机的人群，和提着印着各种美少女的大包小包的人群恰好围成一个回环。走出车站，喂喂，这不是早上东京上班族把街道堵个水泄不通的场景么。不过跟着人群走倒也省下了找路的功夫，步行7分左右来到了展示场的大门。


▲国际展示场站的墙壁上也布满了动漫告示

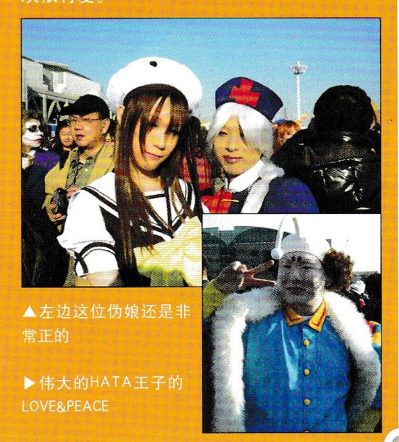

▲来来往往川流不息的人群，一直伸向展示场大门

国际展示场的构造相当壮观，高层大楼彼此相互连接，宛如游戏里宫殿。这里依然是来来往往络绎不绝的人群，还有就是在周边坐下，饶有滋味的看起同人志的人群。

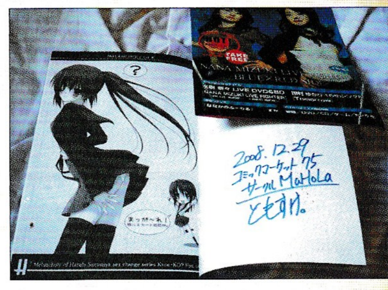
进过大门左手边是西展厅，右手边是东展厅。同人志的卖场就在这两个展厅里面。展厅内禁止拍摄，室内场景和动画里出现的一样。场地中央一排排的长桌围成一个个扁平的长方形，里面分坐着不同的贩卖团体和个人。沿着场地的四边也分布了许多团体。各式各样的高H、BX、WS作品被摆放在桌面上供人翻阅。宅男腐女的作品偏多，偶尔也能找到画风清秀的少女漫画。形象深刻的有各类WS版哆啦A梦（福气版、邪恶版、筋肉版、BX版等等），东4区的大型“银土祭”（整个区近乎都是银土的同人，尽管自己做过银魂的翻译，翻阅这些同人志时还是囧了很久），钢炼（不光是BX还有高H的…）和黑执事的同人也是屡见不鲜。另外受LU画师组的好友所托，寻访到了他在Pixiv上认识的画友TOMOSUKE，只是有点猥琐而已，不敢不敢真的只有一点点。


▲银土祭的一角，令人心情囧囧不能平静

穿过西展厅可以进到COSPLAY广场，也是唯一允许拍照的地方。骨灰级的COS自然不少，雷属性的东西也很多。女装COS还不占少数，素质也参差不齐。初音和银他妈的COS版本最为丰富，东方和凉宫紧随其后。各个团体之间也互相拍照留念，这个气氛很欢很有爱。


▲左边这位伪娘还是非常正的

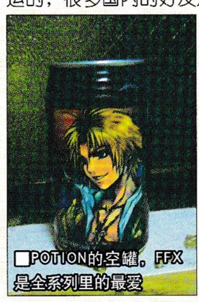
▶伟大的HATA王子的LOVE&PEACE

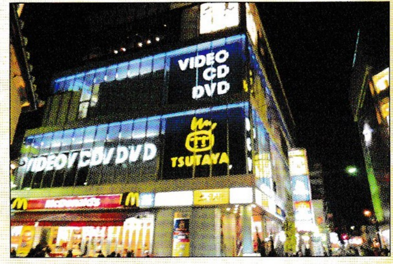


▲画师组的某某，乃死也瞑目了

其之终

四点以后，游客、COSER、同人志团体陆续地撤离，C75的工作人员开始整理会场。展示场车站再一次人满为患，为了维持秩序，进去口都变成了单行，并安排了人员进行疏导。当一切都结束之时，莫名的倦意涌了上来。不过这种疲倦感却让人觉得喜悦，因为自己是幸运的，很多国内的好友连感受这份倦意的机会都没有。不过C76的时候我也许不会再来，毕竟同样的回忆如果多了反而会失去价值，尽管浅尝辄止本身就是种损失。静静地回到旅馆的小房间，拉开一罐POTION，对着西边海的另一岸——干杯。


□POTION的空罐，FFX是全系列里的最爱



▲大型连锁媒体影音租借店TSUTAYA

新年快乐！！所有在我回忆中不曾褪去的你们的面容。

城寨茶馆



NEWS!

《勇者斗恶龙IX》发售日公布
《勇者斗恶龙X》对应Wii平台

SQUARE ENIX公司于本日12月10日在东京新宿召开"勇者斗恶龙新闻发布会"，堀井雄二宣布《勇者斗恶龙》系列最新作《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》将于2009年3月28日发售，并在现场使用实机演示了游戏的4人联机游戏。堀井雄二在现场公布《勇者斗恶龙X》已经展开开发工作，并表示其对应的机种将是Wii。另外任天堂公司社长岩田聪也作为嘉宾到场。

去年《DQIX》借PSP生日宣布登录NDS时的情景还历历在目。

今年在相近的月份宣布了NDS版《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》的发售日，同时还宣布《勇者斗恶龙X》（后简称DQX）属于Wii。而目前的《DQX》，虽然没有图片、没有LOGO、除了对应机种外没有任何其他消息，而就是这样一个名字，就已经掀起了轩然大波。

晴天

《游戏机实用技术》编辑

虽然对于任何一个游戏厂商来说，把一款游戏提上开发日程首先考虑的永远都是商业利益，但将这个法则再套用在"国民游戏"上往往又会产生一些微妙的变化，厂商既要保证游戏销量能够交出漂亮的成绩单，也要使游戏的整体素质迎合新老玩家的需求，在保持系列作品良好口碑和拓展FANS群上找到一个平衡点，为后续的作品铺路。所以结合以上几点，并非以画面为卖点的"《DQ》系列"作品登陆Wii平台也是情理之中的事情，毕竟在目前的日本家用机游戏市场（不包括掌机）中，Wii在装机量上的绝对优势和吸引LIGHT USER的特性都满足了厂商的需求。



CZK11

游戏城寨资深撰稿人

萝卜青菜各有所爱，超大作的诞生未必昭示着形势的明朗。如今还有那种笔落惊风雨、诗成泣鬼神，迅速改变业界大势的游戏吗？没有。

DQ6的时代过去了，FF7的时代也过去了。战神3做不到，FF13做不到，同理可证，DQX也做不到。

也许只是一种投机，SE两边押宝，门门都不落空。

诚然，DQ系列在日本地位崇高，但源于文化、习俗等方面的明显差异，在其他地区，例如北美和中国大陆，它却未必有这么高的声誉。再加上该系列一直以来颇为"特殊"，不怎么平易近人的系统，无须讳言，的确和新上手的玩家之间存在着相当大的隔阂。习惯成自然，十年以降，DQ因循守旧的部分也越来越多，在这个日新月异的时代，很难说，还能讨得挑剔的玩家几分欢心。

至于剧情部分，鸟山明式的英雄故事如果一而再再而三地上演，堀井雄二他不累，我们也审美疲劳了。正如若干年前的"问题与主义"之争，跨入新的时代，我们需要的是彻底的改变，一种从头到脚的革新，而不是在原有框架上对细枝末节谨慎的小修小补。虽然发布在新世代最开放也最容易诞生奇思妙想的平台Wii上，但是以DQ一贯的保守，不求有功但求无过的谨慎。这系列最新作，同时也是总结的一作，真能让我们耳目一新么？

恐怕，很难……

珠玉在前应搁笔，何不另起一行。

对我们玩家来说，享受当前，享受游戏带来的美妙体验，才是最主要的。

"高山仰止，景行行止，虽不能至，心向往之。"

每个人心中都有那么一个完美的存在，也许永远无法接触到它，但是，探索的乐趣，攀登的乐趣，一样值得我们为此付出一生。

生命的意义，借用大写师黄易的至理名言，是的——在于过程，而不是结果。



■勇者斗恶龙新闻发布会





wry1988520

对于此次事件，想必很多人的感受都差不多，便是“情理之中，意料之外”！

情理之中，在于《勇者斗恶龙》作为日本国民级RPG系列，自古就有将新作降临在销量最好的主机上的传统！从当年登陆PS2平台的正统续作，彻底宣布PS2的王者地位，到今年年初将系列最新作《DQIX》放在了目前顺风顺水的NDS上，这些DQ新作无疑都是基于可观的硬件装机量的基础上而做出的选择！参照以往的惯例，DQ新作登陆Wii，国民RPG的声誉实至名归。

意料之外，在于继DQIX宣布登陆NDS平台之后，眼看目前Wii销量遍地开花的趋势，想必已经有“预言家”在幻想未来的DQX或许登陆Wii。当然，就目前其它两大次世代主机的销量与Wii的差距来看，上述假设完全合情合理。但令所有人都意外的是，SE居然没等到FF13发售，没等到次世代之战真正的殊途同归，便已经将DQ下一作的筹码放在了Wii的身上。DQ系列在日本的影响力无庸质疑，FF13的跨平台余温未了，DQX宣布登陆Wii的消息，注定成为即将结束的2008年中电视游戏业又一戏剧化的一笔！所有的“高清饭”此刻已经无话，DQX宣布登陆Wii平台，基本上已经告诉了我们，次世代的DQ新作将不支持1080P，不支持蓝光，当然，或许会有体感操作！

借于此次事件之后，我们已经可以完全有理由相信将有更多传统高清平台的系列游戏逐个转移到Wii上。DQX的这次“完美表演”，会让更多的游戏开发商降低高清平台游戏开发的力度，更多的将重心转移到装机量喜人的Wii上，暂且不论游戏素质如何，起码会有个比较可观的销量。

一句话点评

李珍珠： SE的算盘：“盘盘投，盘盘赚！四处押宝的准则下，我不吃亏！”这点要比光荣公司更“内涵”点呢。

fengjialing： DQ正统续作终于又回到了它的原始平台上，真是令人期待！

水晶心： 其实很简单，DQ是日本国民游戏，有DQ的主机在日本一直都是第一，DQ10上Wii只是阐述一个事实，在日本，PS3和XO没戏了，次时代战争在日本已经结束了。

网友发言

纯白剑士

最近看到一本《游戏编程精粹》的书，此书的作者都是世界著名游戏制作人，有SCEA的、有任天堂的、有育碧的、有暴雪的。虽然游戏制作人（也是极其聪明的牛人）个性偏执，但是惟一一个达成共识的便是：说现在的游戏开发越来越容易，这是骗人的。游戏玩起来轻松，可真要做一个游戏可真的是很难。

因此，使用相同的开发引擎开发相类似的游戏是保证利益最大化的必要条件之一，再加上如今金融危机，谁愿意投资做超大型的原创游戏而不能保证收益呢？

DQIX发售在NDS上至少在图形开发这块可以节省很大的成本，同样在Wii上开发DQX要比在X360和PS3上开发要容易，也节省开支。虽然玩家希望能够在画面更清晰的平台上玩游戏，但作为制作厂商，还是希望能够在投入和收支上达到平衡。

想起当年众多游戏厂商集体转投索尼，再看看现在，很好地验证了“三十年河东，三十年河西”这句话。千万不要以为硬件的提升会将游戏的乐趣提升很多，如果软件的开发水平跟不上，结果和硬件没提升一个效果，而且成本还会上升。制作好一款游戏需要很多条件，我们还是得理性地看待一款游戏，它只是一项娱乐活动而已，商家只是想赚钱而已，就是这么简单，千万不要指望有人会自掏腰包XX亿美元为游戏投资，想想山内老爷子的那句话：游戏可以不玩，但电话不能不接。

冥泣

且看DQIX在NDS上发卖，就是看不清现在业界三大主机的未来格局到底会是什么状况，所谓的投石问路，至少NDS在日本已经是国民机，巨大的利润已经是囊中之物。

早早公布DQX的归属是SE的策略，这样促使其他厂商的作品归属很大程度上会选择安全的平台去做，众人拾柴火焰高，金融危机席卷全球的背景下，低成本高回报的行销策略想必是日式厂商愿意看到的。

也许X360在全球会成功，但是PS3还有FF13日版。拍拍肩膀的事在2009年会不会上演呢？拭目以待！

oldtypeqin

在金融风暴还未消退的前提下，SE要开发一系列FF13的作品就已经很吃力了，再拿出一大笔资金去开发高清版DQX风险也太大了吧。DQ作为日本国民RPG，把其做成高清的X360或PS3版本卖到欧美也不见得会大卖，所以日本国内才是SE的重心、DQ的市场。Wii在日本的装机量应该已经满足了SE的需求，所以才会出现这次的情况吧。当然，能令SE提前公布消息，老任方面应该费了不少工夫吧，同时亦从另一方面说明最少在老任一边他们并未觉得次世代战争已经彻底结束，不然也不花太多力气耍手段了，就像《光环3》的那句“finish the fight”一样。

waerhala

现在似乎每年、每个季度、每个月都有一些可以“刺激”一下我们大脑的事件发生，像是2007年的“双十事件”，引起业界一片波澜。就好像往水里扔一块大石头一样，溅起一大片水花，而像这样的“大石头”现在似乎时不时的就会有人扔出几块，上次溅到身上的水还没有干，又被溅了一身。不知道是不是因为已经“习惯”了，现在听到这种原本可以“刺激”一下大脑神经的事件却已经绷不紧神经了，或者说，遭受的太多，已经麻木了。第一次听到这个消息的反应就是“啊，哦，知道了，Wii本来不就是赢了么，不过仅仅是将这个砝码再加重一些罢了”。

zgzzcyz

厂商对错问题：厂商生存第一，积累技术第二。一切向钱看。SE做的只是它该做的。SE没做错。

DQ画面问题：Wii比PS2差么？历史是不会倒退的。Wii虽然只在图形上只上进了一小步，却在市场理念上进行了革命化的颠覆。

高清机，虽然主机销量会持续增加，本时代市场份额只会越来越少。DQ登陆Wii直接宣告了大型厂商开发重心如果不转移，收入和利润必然要大减。这对于小厂反而是很好的机会。对于微软和索尼都是头疼问题。因为Wii低技术的胜利让他们已经不能只靠主机性能去吸引第三方和用户了。

城寨八部

主持人：玛鲁斯&影猫

城寨画廊 VOL.11

最近来城寨画廊做客的朋友们越来越多了，别看大家平日聊天时都显山不露水，可真到了那手艺出来的时候又都是精品连连，这不，在圣诞同人祭上又可以看到大家的作品了，本期就作为一个小特辑给读者们欣赏。2009年已经到来，无论是画组电击绘流，还是画廊中的各类好手，大家无不希望能在新的一年中交到更多的好朋友，能够一起进行交流、合作创作，所以在此也做个小广告，欢迎各位隐藏在“山林”中的“好手”踊跃一点，赶紧融入画廊中来吧！





爱琴海少女

作者：woxiljj

一句话点评：冷色调和光影配合的背景，加上鸽子飞过的瞬间很好的展现了爱琴海原本的景色魅力，很赞的一张风景作，期待JJ君继续进步的下一张作品。

侦探小妹妹

作者：=EXAM=

一句话点评：EXAM君继续度发扬LOLI精神，侦探版LOLI＝＝



冷红

作者：坚强的白雪姬

一句话点评：色风格效果很赞，但要注意下人物的透视感和背景的一致性。

大海之章

作者：zsxcmax

一句话点评：构图非常好，一个人物的背景时代故事都融入了此画当中。



临摹钢铁侠

作者：gol

一句话点评：已经非常接近电影原作的一幅临摹，要是光影再处理下效果会更好。



圣诞新年贺图赏



作者：=EXAM=
一句话点评：EXAM君再度发扬LOLI精神，圣诞版LOLI。



作者：第十四使徒
一句话点评：这套服装·真性感……

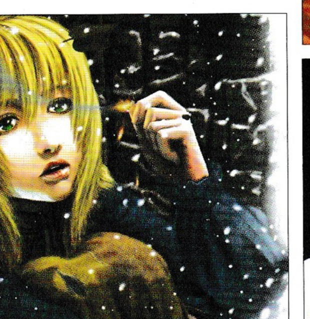


作者：茶包兔Lisa
一句话点评：激萌LISA恭贺圣诞！

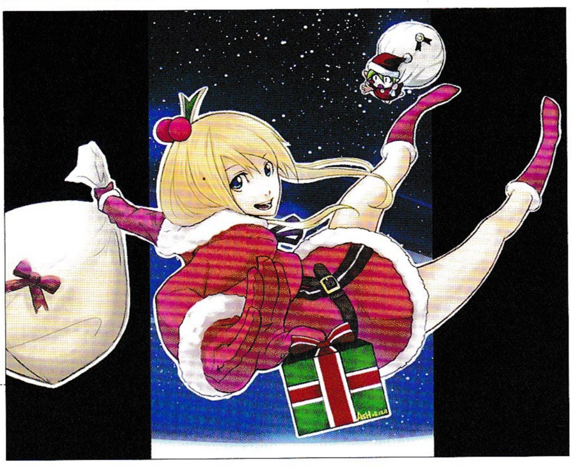


作者：磁性瓷
一句话点评：非常有感觉的一张圣诞贺图，少女和狗仔完全反映了圣诞的喜悦感（泪）。

作者：爱库库
一句话点评：忍者乱太郎有爱同人圣诞前来献上贺礼。



作者：南云忍
一句话点评：这个故事太伤感了……



作者：修女
一句话点评：啊啊，好有感觉的从天而降





平平安安，顺利踏过2008；欢欢喜喜，齐声祝贺2009。一月的冬天寒风嗖嗖，人们的心情却日渐升温，每个人都在作春节前的最后冲刺。办年货的、准备期末考试的、还有为放假回家而奔波订票的，编辑部也不例外，众编们日夜码字从未停息，要把新一年第一期城寨做得更加完美，以报答广大读者的支持。

回首2008，游戏界圈内圈外都发生着种种大事，阿婆在这里先祝愿2009年众人平平安安，健健康康，快快乐乐，世界和平（>__<）！大家在2008年间游戏时间最长的游戏是什么呢，本期城寨后院将把众编在本年内游戏时间最长的游戏一一列举出来，不知道其中有没有读者和众编们“臭味”相投？

最后每期的后院话题等待着读者们的参与，看帖要回复、看城寨记得要回信哦！

本期读者自留地栏目中所刊登的读者来信来自《游戏城寨》LV46

LV46 读者意见选登

本期最“穷”最“有爱”读者

湖北 邓志成：新年到了，祝各位新年快乐！钱包鼓鼓、奖金多多的！

生活所迫，连写信的这张纸都是向同学要的，看在我如此艰难却依旧支持城寨的份上，编辑大人可否考虑送我两期杂志，我可是山里来的娃，家里穷啊，电视都只有3台……

说正事，我这边买城寨很麻烦啊，20号才买到46期，整个城内只有这一本（听书店老板说的），几乎每天都去书店问老板，搞到我不好意思了。很遗憾45期没弄到，问老板却说了句“很遗憾”。苍天大地啊，荆州古城还真是“古城”。

美优馆“貌似”有所提高，编辑大人的工作值得肯定，加油哦！

愿望新的一年城寨越来越精彩，也希望明年6月的最终BOSS被我推倒，顺利通关，啊，赐我力量吧！

额，看见前面几句还是感动的，但一说到电视，看来草枫绫需要紧急救济了；至于购书问题，有些地区购买城寨的确是挺麻烦的，如果在书摊难入手，同样推荐以邮购方式支持我们城寨哦；美优馆应LV45的读者的强烈建议，草枫绫就稍微改了一下，既然读者有良好反馈就是众编最高兴的事情，不过到底读者喜欢看哪种类型的美优，其实草枫绫现在还不是很清楚的说（众编：新年第一期就在装，兄弟们，拿折凳！）

最后…预祝邓同学…6月考试顺利…通过……（目标沉默）

本期最“舍得”读者

沈阳 龚宁：回LV46调查，我希望在WEBSHOW中能看到更热门的话题吧！毕竟“网页秀”只能在有限的页面中向我们读者传达有用，优质的信息，所以有众多资源的编辑们，你们要锁定“热点”问题，无论是游戏还是别的什么，只要文美，我们都会喜欢的！

至于后院话题，记忆最深的当然要数《街头霸王》里的人物招数啦！什么升龙拳、波动拳的，当初就不清楚为什么把“豪游根”这“山寨”词挂在嘴边多年；还有《合金弹头》里面那位人质的"Yes～sir！"，到现在学他那动作还是那么起劲呢！

1月15号我就要参加省里的专业考试了！原本打算考日语学校，谁知要求繁多，无奈只能再选择一个自己喜欢的专业，因为我知道我要选择的不只是学校，还有我的人生！希望自己的专业考试能够顺利通过，为我加油吧！最后祝阿婆新年快乐！



▶这就是为什么说这读者“舍得”的原因

哈哈，发现龚同学的爱好和我还差不多嘛，本草（唰啦啦）最喜欢的念叨的游戏台词是“阿度根”，旁边的PSP还装着《街头霸王Ⅱ》的模拟游戏呢。

本草代表众编辑预祝你考试顺利通过，相信1月15号前在你附近的书摊就可以买到LV47的城寨了，到时候希望你能看到我们的祝福吧。

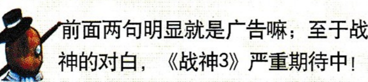
回到调查的回答，对于龚同学的建议本草的回答是：“Yes～sir！”

本期最外语读者

上海 周晓枫：You, editor has lost something on the issue's cover , which should be printed beside the logo. That's: Internet, Film&Music, Game. Be careful when you are making the magazines. And, I want to ask a question for editor 六段音速 that :Have you passed the JLPT?

关于最喜欢念叨的游戏台词：Nothing is impossible. Just do it. I'm the god of war. No one can defeat me.

I wonder why you ask my JLPT level by English, while, anyway, I just take the level 1 JLPT in 2008, but have no idea with the result at the time I wrote this. By the way, you can just call me LV6 next time, a litte simple than 六段音速.


前面两句明显就是广告嘛；至于战神的对白，《战神3》严重期待中！

本期最长编读者

南宁 陆圣：对于46期，我的评价为：好！

这期的这个“好”字我认为它足以让我用半个版面来单独表达，真好！感谢众编（炫耀者白夜叔叔和“爱疯”败家者六段请自觉上码，貌似我也是“爱疯”……）。这是“2008新春伊始”以来做得最好的一期，当然这是我个人的看法，所以本圣心情好就把六段和白夜的码给刷了，六段本来就是很好的家伙，白夜作为责编自然也是非常完美的

（删掉某些内容后）。这期我给你们满分，错字全部无视，满分…真的。

刚考完“理综”，就和朋友飞奔到报亭要了本城寨，高三的学习足够辛苦啊。得到了，也放弃了很多东西，所剩下娱乐性质的东西，就只有1+1+…=348首精挑细选的歌的MP4、每月几本值得买的画集、网上的两个漫画连载、还有城寨。心理很清楚，不管明年是否出国也得付出努力把高考考好。所以明年2月至5月的城寨我也会买回来，虽然不会去开封，也算是对你们的信任所下的订单吧，呵呵。

曾经也有过做游戏业的念头，感觉这么做能把自己对游戏的感觉和对生活的感悟付诸于笔。从小作为一个优等生，却做了班上文编美编的工作，各种活动的安排、设计，让我感觉这是一个“编辑”所有的生活。对各事物的组织能力，无疑也成为我学习以外的亮点，组织班校活动、足篮球场上控制比赛，不是自己的欲望，而是这么做能带给旁人幸福。曾经何时，幻想当过WEBSHOW的文编，把白夜踢下台却向他伸出合作的手，又是一则史诗……。（省略三大版字）


陆同学这段话说得白夜有些感动，不过……你干嘛老是想打我—_—P


继LV46后再补充一次：刚买了“爱疯”的六段音速真的不再败家了。


表情再度僵硬中……

后院话题

后院话题每期选出一个话题和读者一起分享讨论，来信的同学的言论会被登在后院里与其他读者分享哦！本期老太婆看中了一名读者的建议，采用决定！

本期话题——你是如何得到自己第一台游戏主机的？

2008年度《游戏城寨》
众编辑游戏时间最长的游戏

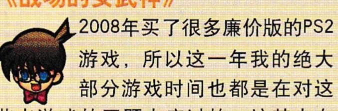
《横行霸道 IV》


如果说年度游戏，我会选《MGS4》，但玩的时间最长的应该是《GTA IV》。相比从前，这一代《GTA》在剧情方面进步不小，尼可和表哥“美国梦”的故事讲得有血有肉，尼克的经历和性格也堪称是美国黑帮文化的一种代表，结局设计得很棒，自由度和操作感一如既往地优秀。

《使命召唤　战火世界》


很少游戏能在让自己如此着迷，尤其是隐藏模式“德国丧尸”——修窗补墙杀丧尸，其乐无穷。

《战场的女武神》


2008年买了很多廉价版的PS2游戏，所以这一年我的绝大部分游戏时间也都是在对这些老游戏的回顾中度过的，这其中有《生化危机4》、《生化危机：代号维罗尼卡》、《最终幻想X》、《宿命传说》（重制版）和《女神侧身像2》（跟玛鲁斯借的），另外还包括PS2上的两款《皇牌空战》和三款《樱大战》。但在次世代游戏方面，刚刚过去的这一年可以说是欠债无数，只有PS3的《战场的女武神》可以算是玩得比较勤，这也是整个2008年里惟一让我有动力连通两遍的游戏。

《纷争 最终幻想》


作为“《FF》系列”死忠的白夜2008年玩得最多的游戏当然是近期才发售的《纷争 最终幻想》啦！这游戏隐藏要素和收集要素实在太多了，对于有着“游戏完美癔症”的我简直就是时间杀手，目前接近200小时。

《怪物猎人 携带版 2nd G》


“《怪物猎人》系列”突破1000小时，《2G》自然不能错过。虽然是资料片，但也刷得昏天黑地。到后期，刷素材已经不那么重要了，和怪物有条不紊地你来我往，除了杀戮，竟然多出了一丝相互问候、聊天的心情。

《超级大战争 毁灭之日》


玩的时间最长的应该是《超级大战争　毁灭之日》，原因很简单，掌机游戏便携啊，只要时间够都会拿出来玩上一场。有时一场战役是持续两三天才完成的。印象最深的一次是从晚上8点开始和敌人较劲，一直到第二天早上3点。对于我来说，这类游戏真的需要防沉迷系统（笑）。

《薄暮传说》


把次世代上主机上已经发售的RPG排一个名次的话，本作绝对是第一。无论从画面、手感、系统、剧情都可以说是“《传说》系列”的集大成之作，也因此在上面花费了70多个小时，至今仍有再玩一遍的冲动。

《Fate/老虎大乱斗 狂热》

说起惭愧，本年很多游戏都是浅尝辄止，自知错过了很多原有的乐趣，通关的游戏也是屈指可数，如《无尽隐秘》、《战神：奥林匹斯之链》等几款。但要数本年玩的时间最长的却是这款《Fate/老虎大乱斗　狂热》，原因只是喜欢这作品中逗趣的大头角色乱战和那笑点满分的人物对白，能让自己全难度、全人物通关的都是笑着的游戏，想不一直玩下去都很难。

有奖回函调查

本问卷调查请自备信纸或电子邮件回复，不需复印或裁切本页面。

1. 您希望在“掌机研究室”栏目中获得什么新信息？
2. 您希望在“美优馆”这栏目中看到什么类型的美优？
3. 您希望在本刊的《游戏城寨MAX》看到什么新内容？
4. 您想对我们说的悄悄话是？

回函邮政地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱　《游戏城寨》编辑组
邮编：730010
回函Email：chengzhaidb@163.com

游戏城寨2008年新款T恤

中山	曾志明	重庆	潘嘉璇
北京	董德诚	成都	汪之伟
北京	梁　超	上海	王东杰
深圳	苏志斌	上海	廖家宇
广西	严嘉斌	南京	何宏伟

10名




大寨门 Editor's BLOG

文编 白夜

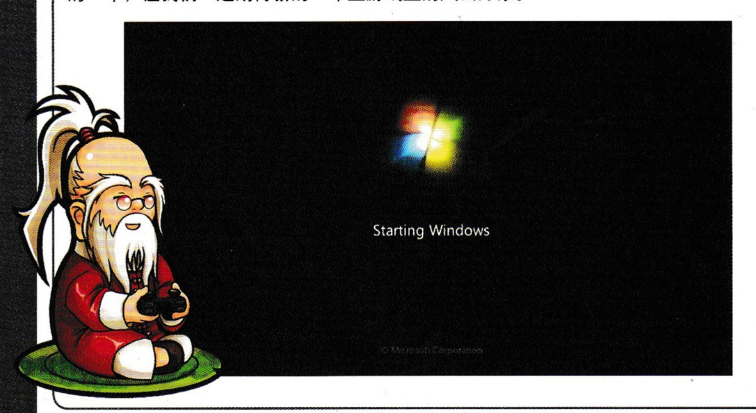
Hikaru

▲试用了几天Windows 7 Beta1，还有一些小BUG，但是已经相当完善了，新版任务栏也非常好用，作为Beta1已经有了接近RC版本的素质。不过相对于Windows Vista（版本号6.0），Windows 7（版本号6.1）只是做了一些很有限的小修改，其实毫无疑问，Windows 7根本就是Windows Vista SP3，大家不接受Vista，不接受免费的SP3，于是微软把它命名为Windows 7，大家就又开始期待了，然后不得不掏钱买。很多人在对Vista的优点一无所知的情况下跟风批评这代Windows，说Vista这也不好那也不对，逼着微软出新版Windows，其实这个“新版”原本是可以免费获得的一个Service Pack而已，现在吃亏的是谁呢？

▲前几天一口气看完了《越狱》第四季的前16集，感觉这一季编的还凑合，编剧开始迎合大众心理，史高飞这边明显聪明多了，对待阶级敌人可以“以其人之道还治其人之身”，不像第二季那样整整一季极度窝囊。

▲截稿前风间仁同志的女儿刚刚出生，在此预祝她健康成长，将来和她爹一起对战《铁拳10》，哈哈。

▲春节临近，预祝各位读者新年快乐！09年很可能是各大主机最后确定成王败寇的一年，让我们一起期待新的一年里游戏业的风云万象。



六段音速

※本月感悟1：2008年12月的后半段和2009年1月的上半段，我是在没日没夜的赶稿和没完没了的截稿中度过的，圣诞节和元旦当天都在加班，有那么几天电脑跟我都是从早上九点一直转到夜里零点。虽然是并列关系，但把电脑放在我的前面，是因为我一直觉得这台用了已经三年的戴尔真的很不容易，从她越来越慢的反应速度和越来越频繁的死机，我已经能隐约听到她痛苦的呻吟（请原谅我词汇的贫乏）。她比我要累得多，如果能开口讲话，可能早就撂挑子不干了，所以我很感激她。

※本月感悟2：卷首许了两个看起来有些不着边际的愿望，所以在寄语里我想说些更有建设性和现实意义的，考虑到篇幅问题这里只拣最重要的讲：希望2009年经济形势好转，明年的这个时候大家可以不用再为了生计拼死拼活。

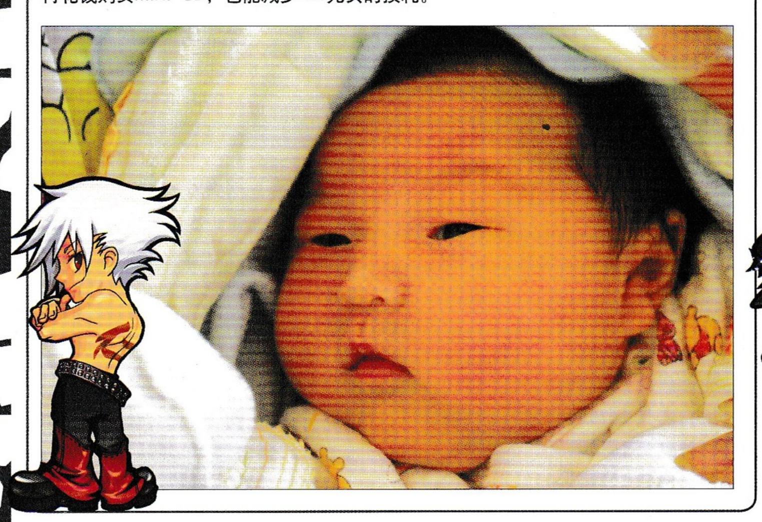
※本月推荐：最近日元汇率狂涨，导致年底的购书和购碟计划纷纷被搁置。这里为大家推荐两首我帮姐妹刊物《最动漫》翻译的新歌，Kalafina的“fairytale”和“serenato”，绝对神作，喜欢梶浦由记和日本音乐的人不要错过。

※本月祝福：风间仁与风间嫂的女儿已于2009年1月3日正式降生，截稿当天我有幸见到了她的首批官方授权照片。截止到本刊发稿为止她的名字似乎尚未最终确定，但还是借这个机会祝她能健康快乐的成长。另外，2008年我的N个同学都步入了结婚的殿堂，但碍于工作和地域等原因我没能参加婚礼，在这里也为她们送上我的祝福。最后，感谢所有支持、关心《游戏城寨》的读者和网友，祝大家新年快乐。

风间仁

★2009年1月3日，我的宝贝女儿降生。虽然距离预产期还有25天属于早产，但好在女儿十分健康，这才让全家放了心。女儿的提前出生让家人措手不及，并随即忙碌起来，不过无论怎么辛苦只要看到她熟睡中那胖嘟嘟的小脸蛋就倍感幸福。

★最近发现HR-HDTV真是好东西，虽然只有半高清（960x540），但它容量小、资源多、更新快、画质不输720P，而且就连我家那台低端下载机都播得动，今后不必再花钱购买MINI-BD，也能减少PS3光头的损耗。



白夜

☆想谈谈“立场”，个人觉得，往往有点立场的人才能让生活更有意思。比如前些日子看奥运比赛，我们的立场自然而然就在中国队这一边，中国队的一举一动都牵动我们的心，我们会为中国队的胜利而欢呼，也会为中国队的失败而感到遗憾。试想一下如果没有了这个立场的存在，比如一场没有中国队参加的射击比赛，我们观看时是什么感觉？到了游戏领域也一样，我们的论坛上往往也是因为这些有不同立场的人互相竞争、较劲、论战，才出现了一篇篇奇文和一件件趣事，游戏业界也是同样道理。对于玩家来说，利用好自己的立场，可以让国内游戏圈子里传播的信息和事件更为精彩。但是也要记住，立场是自己给自己找乐趣的一种途径和方式，别因为立场不同搞得太过了就好，否则不但乐趣找不到，还惹一肚子气，得不偿失。

☆最后是感谢。感谢我们的游戏界，始终孜孜不倦地提供给杂志有趣的内容；感谢以独特眼光看待游戏圈现象以及勇于批评和表扬这些现象的投稿作者们；感谢购买这本《游戏城寨》，并且对它印象不错的读者大人们。

Editor's 大赛门 BLOG

玛鲁斯



◆首先庆贺风间仁喜获小LOLI，祝小宝宝健健康康，茁壮成长!

◆这一年总算就要忙完了，打开2008年一月初给自己定的工作目标和计划看了看，完成情况还算满意，2009年又有新的开始了，大家一起加油吧!

◆贺岁档一场不落地看下来了，这也是我去电影院看片子最频繁的一个月。被《梅兰芳》所感动，被《叶问》所激励，被《非诚勿扰》所娱乐，三部都是好片子，大家在新年时不妨约好友们同去电影院放松放松。白夜他们前几天去看了《赤壁 下》，据说情节比《梅兰芳》动人，场面比《叶问》宏大，台词比《非诚勿扰》搞笑，嗯，我还是等着看DVD吧。放假期间准备去看宁浩的新作《疯狂的赛车》，各位“石头迷们”也千万不要错过哦。另外要提醒大家的是以后进口大片还是尽量看原声版吧，《马达加斯加2》是个教训……观影心得唠叨完毕。

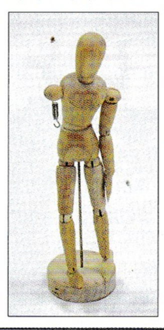
◆新春一来大家就会被众多眼花缭乱的大作所包围，二三月份的游戏简直可以用“井喷”来形容，在这个经济危机的寒冬，做个实实在在的电视游戏玩家还是很幸福的，祝大家新年游戏愉快!

草枫绫

●在想如何写好这期小编寄语的时候，突然某字幕组的MSN群友发来了一个网站的超级链接，或许自己火星，进去后才发现《银魂》居然有TVB(香港无线电视台)粤语版，而且已经连载了近30集，因为一直有看自己的levelup字幕组翻译的《银魂》，爆笑的动画加上粤语配音后显得更加爆笑，草枫绫更一度抱腹蹲地中……因为自小常看香港的电视节目，所以对里面屈指可数的粤语配音员的声音都十分熟悉，当听见如叮当之类的角色进入坂田银时的大江户后，自己的嘴角就不自觉地扭曲起来……

●还有几天就又到新年了，不少小玩家都在期待收红包的日子吧^-^，遗憾草枫绫随年纪越来越大，红包的厚度也变得越来越薄了。虽然红包代表的是长者对自己的一片新意，是不能用金钱衡量的，不过每到卷起红包的时候，心中总难免有种落寞，看什么时候到自己派红包给孩子们吧……

●我可怜的人偶某一天宣告断臂，《无限回廊》从此上演《神雕侠侣》—_—||，最后祝福风间仁的小女儿健健康康，快点长大!





尼亚

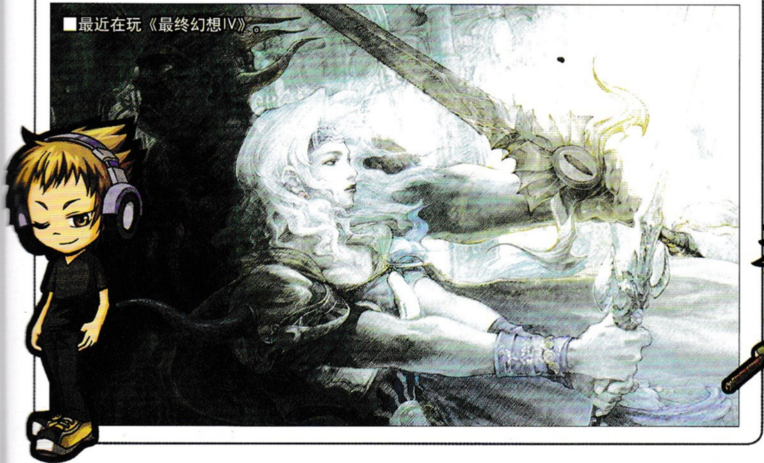
◇电影，还是要到电影院看才有效果，不管是好片还是烂片，坐在大屏幕前感觉永远都是不一样的。去年到电影院看的电影基本都是中文片，因为国外的好片子引进得太少；即使引进了也非常慢；就算耐心等到了，也不知道要被剪去多少内容。2009年，国产电影保护，更多的优秀电影只能在家盯着自己的小屏幕默默欣赏了。

◇很多年没弹琴，本来就不怎么样的吉他技巧更加生疏了。近日认识了一帮玩吉他的朋友，大家兴趣相投，互相鼓励，主要是看到人家都弹得非常棒，自己被激起的上进心促使每天都至少要练1个小时。左手指尖上的茧又慢慢变厚，回到了几年前的状态。

◇眼睛总盯着电脑显示器的屏幕，感觉很疲劳，下班到家就更不想开电脑，不想玩家用机游戏了，倒是一直抱着自己的“古董”iDS玩一些“老”游戏。

◇我在编辑部楼下一个长期摆摊卖打口盘的老兄那里买了将近一年的打口、扎眼、原盘，不能说感情深厚，但也算上老熟人，每次他进了新货都发短信给我叫我去挑。但是后半年经济不景气，火云总说：“你差不多是他惟一的顾客了。”挣不到太多钱，他也总向我诉说，去年11月便提前回了老家，今年年后是否还来就要看情况了。

◇望所有人，一切安好。坏人不算，单指好人。



■最近在玩《最终幻想IV》。

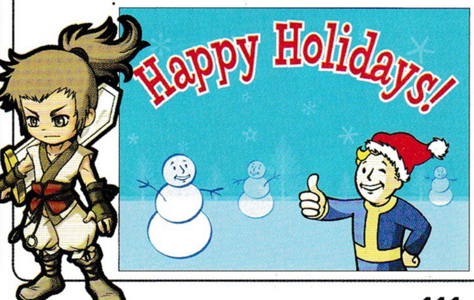
光年

▲终于如愿去看了《梅兰芳》，电影的表现和陈凯歌导演的很多影片一样优雅工整。剧本虽然比不上巅峰之作《霸王别姬》，但现在能看到这样的没有凶杀、传奇、动作的过度渲染，出奇安静的影片已经很不容易了。

▲时间过得真快，眼看着2009年的第一个月也忽忽悠悠地过去了一半。感觉自己也一直在变化，可是翻出去年的杂志看到自己的小编寄语，又感觉自己好像一点也没变。总觉得还有太多的事情没做，太多的书没看，希望新一年能有一个新的开始吧。

▲今年有太多的游戏没时间玩了，正在犹豫要不要带PS3回家，但一想到它5公斤的体重就让人望而却步。看索尼目前的情况，超薄版的PS THREE怕是不会那么快公布了。

▲看到了风间仁家刚刚诞生的小闺女的照片，小家伙相当可爱，在这里也祝她茁壮成长!





天下聚会

"天下聚会"同全国各地玩家一起迎来了新的一年。2009年的元旦期间"天下聚会"的脚步落在北京、厦门、南京、昆明这四座城市。四座城市以四种不同的欢庆方式来迎接新的一年。以玩会友，大家相互切磋依然是"天下聚会"的主旋律，不过更加多元化的东西被融入到了聚会中，比如这次南京的"烧烤"主题聚会，昆明的"女仆"餐厅聚会都凸显出各种的特色。以下就是其中一场聚会的"实况"详情。

厦门第6届天下聚会

冬天来了，春天还会远吗？时间过的总是很快，无论是快乐还是忧伤，一切都成为了昨天的故事。回首一年的时光，开心与失意都伴随着成长脚步，都充溢着一点一滴的历程。游戏机是我们随意展示自我的道具，厦门玩家社区是我们心灵交织的空间，也是我们传递爱和真、善、美的绚丽舞台。

2009年1月1日，伴随着新年的钟声，天下聚会厦门站再次开启。

时间是10点整，做为志愿者，我早早的来到现场进行布置！贴广告，拉横幅，安装投影仪，摆放奖品，零食饮料，最诱人的就是那台X360，它就在那边，高高的屹立在众多奖品之上，是那么的抢眼，所有经过的玩家都会为它止步！

本次厦门聚会由于得到了众多方面的支持，我们还提供了X360作为比赛的最终大奖，这可谓是"天下聚会"历史上史无前例的。比赛一开始，各位参赛的玩家埋头苦干，《山脊赛车》、《DJMAX》、《怪物猎人》、《马里奥赛车》、《俄罗斯方块》等比赛吸引着现场的观众，奔驰的赛车、雨点般落下的音符、紧张激烈的烤肉大赛，无一不体现出了掌机过人魅力。《山脊赛车》决赛，甚至出现了观众的拥堵，里三层外三层的观众将比赛选手圈在了中间，弄得前来采访的记者大哥盯着旁人的机子一脸的不可思议："就这么个小东西，居然能吸引这么多人？"大家一定注意到了，聚会地点中间留出的空场，前方是一块空白的大投影仪，配上旁边放着的Wii和X360，引人口水无限。果然，比赛中场休息时，投影仪打开，音乐响起，《Wii Sport》可爱的风格让屏幕前立刻冒出来黑压压的一片人头。拳击，网球伴随着每个人的试玩，在场内引发了无数轰动。

随着大奖得主的产生，活动也在一阵欢呼，吵闹中落下了帷幕！玩家们依依不舍的离开会场，无论是老朋友还是新朋友，大家三五成群，细数今天的战果，谋划各自的聚餐腐败。

■场内引来无数关注的还是Wii啊。

■感谢主办方提供"有吃有玩"的聚会环境。



■MM在聚会一角还是被抓拍下来了。

聚会预告

"天下聚会"苏州掌机玩家"年初三"GVG主题聚会

聚会宣传语： 苏州掌机群，玩家交流的平台，辞旧迎新，喜迎2009 HAPPLY 牛 YEAR！！

聚会规模： 60人+

报名时间： 1月27日以前的任何一天的上午9点～晚上7点

报名地点： 星际电玩（十全街128号，麒麟飙歌城往东50米，如海超市斜对面毛毛虫二楼。）星数码电玩（苏州市司前街117号文化市场411）

聚会时间： 2009年1月28日 早上10：00～晚上4：30（请于10：00之前入场）

集合地点： 聚会当天请各位玩家在聚会地点门口集合，先照个小合影

聚会地点： 可递尊批萨（苏州十全街749号2楼，世纪烤王隔壁）

论坛报名帖地址： http://bbs.levelup.cn/showtopic-740159.aspx

联系人： 罗伊SD

联系电话： 13402513365

QQ群： 11381702

更多聚会报道：http://juhui.levelup.cn/

游戏城寨

天下玩友是一家

[真·猛将传]

与时俱进，发掘创新——荒川健

[城寨小百科]

欢喜悲忧，浮生一梦——欢迎来到音响小说的世界

专栏

火花之祭 | czk11 | 李济潇 | 徐继刚
雪——猪 | 一刀 | 阿修罗

[参与ID]

=EXAM=
bluemary
czk11
doomhammerhill
fengjialing
gamet
gol
highiq_2000
hopy
jakye.翔
oldtypeqin
Penny
qsq
sarangheyo
Stemranpower
talentyj
waerhala
woxiljj
wry1988520
yh1986
youloveme
yxd
zgzzcyz
zsxcmax

阿修罗
爱库库
白野威
悲伤的杀手
不动明皇
曹纲
茶包兔Lisa
纯白剑士
磁性瓷
大宇宙の岚
第十四使徒
黑翼天使X
黄昏
火花之祭
坚强的白雪姬
觉醒的白狼
爵爷320p
君谦
快乐猪头
李济潇
李珍珠
冥泣
南云忍
柠檬猫D杂工
千颜姬
情归何处
水晶心
伪.第7人偶
限定版笔记本
修女
徐继刚
雪猪
一刀

麻亚里
美优馆
beauty show

ISBN 978-7-89476-107-1
9 787894 761071

ISBN 978-7-89476-107-1
游戏城寨光盘定价：9.80元(1CD+1手册)